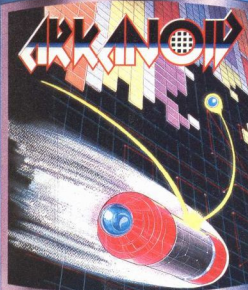
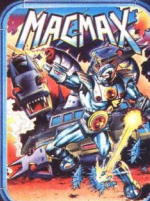
ZZAP!
Anno II n° 12
MAGGIO 1987
L. 3.500
PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
PER
ATARI
C. 64
C. 16
MSX
SPECTRUM
RITORNANO LE MEDAGLIE D'ORO!
HEAD OVER HEELS
SPINDIZZY
GIOCHI CALDI DI MAGGIO
HOLLYWOOD HIJINX
ENDURO RACER
INTO THE EAGLES NEST
RANARAMA
RACCOLTE AI RAGGI X
Due dozzine di compilation messe al torchio
BUON COMPLEANNO ZZAP!
Avanti verso la seconda candelina!
Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta

I M A G I N

ARKANOID Licensed from © Taito Corp., 1986. GOLF — © 1986 KONAMI

Screen shots taken from various computer formats

E E R I N G

MAGMAX
MAG MAX
MANTIENI I NERVI SALDI O SEI MORTO! METTI ASSIEME I PEZZI DI QUESTA POTENTE MACCHINA E FORSE AVRAI QUALCHE POSSIBILITÀ DI PORTARE A TERMINE IL TUO COMPITO. GRAFICA E GIOCO TRAVOLGENTI, SPARA-SPARA AL LIMITE DELL'IMPOSSIBILE. IMPOSSESSATI DI MAG MAX — È UN KILLER! L. 18.000
ARMY MOVES
ARMY MOVES — SEI UNO DEI PRESCELTI — DOCUMENTI DI VITALE IMPORTANZA ASPETTANO DI ESSERE RECUPERATI — AVRAI BISOGNO DI TUTTO IL TUO CORAGGIO E DELLA TUA ABILITÀ PER AFFRONTARE I BOMBARDAMENTI NEMICI, PER USARE DIVERSI TIPI DI ARMI E DI MEZZI DI TRASPORTO, PER RAGGIUNGERE IL TUO OBIETTIVO AD OGNI COSTO. L. 18.000
SUPER SOCCER — GIOCO MOLTO REALISTICO, AUTENTICO CONTROLLO DELLA PALLA, COMPETIZIONE EUROPEA, E MOLTO, MOLTO DI PIÙ PER IL GIOCO SPORTIVO DELLA STAGIONE! L. 18.000
GOLF
UNA SUPERBA SIMULAZIONE DALLA KONAMI. SCEGLI IL CAMPO DA GIOCO, IL TIPO DI TIRO E DI MAZZA. CON DIFFERENTI CONDIZIONI DI TERRENO E METEREOLOGICHE — TUTTO IL REALISMO DI UNA VERA PARTITA DI GOLF. L 18.000
he name
he game

I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide Cestari e
Dario Codognato

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino, 32
Cernusco s/N (MI)

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Teruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. 02 / 6070403 6080156

Su licenza di:

NP

A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1986

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta,75
20142 Milano

Arretrati: il doppio del
prezzo di copertina, vanno
richiesti a:
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

IL RITORNO DELLE MEDAGLIE

I GIOCHI CALDI DI MAGGIO

ATTUALITA'

DA UN ANNO FEDELI

THE TERMINAL MAN

PRIMA PAGINA

LA PAGELLA DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quando il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITA' di ZZAP!

MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelo! Qualche volta potrebbero anche essere due...

GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nel Giudizio Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

BUON COMPLEANNO ZZAP!

Un anno fa, nelle edicole fece la sua comparsa un nuovo mensile dedicato ai giochi elettronici: ZZAP!

Affacciatosi timidamente sul mercato editoriale italiano, ZZAP! ha conquistato l'affetto di migliaia di lettori e in un solo anno è diventato il più autorevole mensile italiano di videogiochi. Non abbiamo a disposizione i dati di vendita della concorrenza e quindi non possiamo affermare, cifre alla mano, di essere anche il più diffuso.

Ciò nonostante il mondo editoriale è piccolo e le voci circolano e la nostra impressione, che per noi è una certezza, è che ZZAP! sia anche il più diffuso mensile italiano di videogiochi.

Il merito di questa crescita iperbolica va a tutti quei lettori che ci comprano e leggono, che l'hanno consigliato agli amici, che ci scrivono lettere di critiche e/o apprezzamenti, che ci inviano trucchi, POKE e mappe.

Come è comprensibile, qui in redazione, siamo molto contenti della fiducia che ci avete concesso e già da ora possiamo promettervi che non dormiremo sugli allori, ma cercheremo di migliorare sempre più la vostra e nostra rivista.

Non possiamo raccontarvi tutti i cambiamenti che abbiamo in serbo per i mesi a venire, ma qualche cosa possiamo anticiparla. Tanto per cominciare aumenteranno le fotografie a colori, rispondendo alle pressanti richieste di molti lettori e con l'approssimarsi della fine del fumetto **The Terminal Man** avremo a disposizione delle pagine in più da riempire con altre recensioni e/o articoli d'attualità sempre più interessanti, informativi e divertenti a cui già stiamo lavorando.

Insomma, stiamo lavorando per far sì che ZZAP! mantenga il suo primato e anzi lo rafforzi ulteriormente e come sempre siamo pronti ad ascoltare le vostre richieste e le vostre critiche (e anche i vostri complimenti) per preparare ogni mese un giornale che soddisfi pienamente le vostre esigenze in fatto di videogiochi.

La Redazione.

Lit. 5.000

M.A.D. GAMES

Lit. 7.500

BULLDOG

Lit. 5.000

Mastertronic/Soft Center Via Mazz

◀ Hai visto quanti sono i videogiochi **COMPUTER GAMES.** Ora li puoi trovare dal tuo rivenditore di fiducia sul nuovo espositore con la scritta **MASTERTRONIC** Ma il prezzo?

L. 5.000 e L. 7.500!!

E tutti con istruzioni in italiano.
Inoltre la confezione in blister ti assicura che il prodotto originale arriva a te intatto.

ni, 15 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

Sappiamo che questo sarà un mese decisivo per molti dei nostri lettori a cui facciamo gli auguri per un buon finale scolastico. Lasciate perdere i videogiochi e pensate a studiare, avrete un sacco di tempo per rovinarvi la vista dopo gli scrutini.
Una risposta collettiva per chi ha scritto chiedendo lumi su Campionship Wrestling: la versione utilizzata per la recensione è quella su disco che comprende una serie di particolari assenti da quella su cassetta...

Spett.le redazione di Zzap,
Sono un Vostro affezionato lettore e anche questa volta Vi scrivo per confermare la sempre crescente soddisfazione che provo quando sfoglio la Vostra Rivista (con la "R" maiuscola!).
Riguardo gli inevitabili refusi di cui pare si lamentino parecchi lettori, devo dire che per me non sono una mancanza grave (con un pò di materia grigia, nella peggiore delle ipotesi si riesce a capire cosa intendevate dire dove avete appioppato un errore) e capisco del resto anche le Vostre difficoltà; tuttavia il minimo che possa fare è esortarVi a dare il meglio!
Volevo poi chiederVi delle informazioni: i videogiochi della Jackson presumibilmente originali che si trovano nelle edicole, potranno mai essere oggetto delle Vostre recensioni? Se sì, gradirei molto quelle di STRIKE FORCE COBRA e di THE TRAP DOOR (e Magari anche qualche aiuto in TOP SECRET).
Dopo aver appreso in modo abbastanza accurato il BASIC, vorrei dedicarmi un pò al Linguaggio Macchina (ho un C-64): nonostante sembra sia abbastanza complicato, mi interesserebbe parecchio grazie ai suoi rilevanti vantaggi; il problema è che non sono riuscito in nessun modo a procurarmi un libro adatto, neanche per tutta Caserta! Volevo chiederVi quindi di indicarmi qualche testo che possa darmi soddisfazioni e soprattutto come procurarmelo (sono disposto anche ad acquistarlo per corrispondenza).

Marco D'Angelo
Teano Scalo (CE)

I giochi della Jackson sono originali e vengono pubblicati in Italia su licenza delle software house che li hanno prodotti. Fino ad ora non li abbiamo recensiti per due motivi: non li riceviamo prima della loro uscita in edicola e questo significherebbe un notevole ritardo nella loro valutazione e poi sono corredati da ampie presentazioni in italiano. Gli aiuti in Top Secret ci saranno.
Per quanto riguarda la letteratura sul linguaggio macchina del C 64 ti posso consigliare di richiedere due libri della Mc Graw-Hill Book intitolati "L'assembler per il Commodore 64 e il VIC 20" e "Linguaggio Macchina per il Commodore 64".

Spett.le redazione di ZZAP!:
vorrei innanzitutto complimentarmi per l'ottima rivista che mi ha fatto dimenticare tutte le altre di questo settore anche perché avevo notato già da parecchio tempo il lento e progressivo disfacimento di altre riviste tipo V.G., ovviamente con mio gran dispiacere.
Ma bando alle malinconie, vi ho scritto questa lettera anche per comunicarVi e per comunicare a tutti i computeromani salentini la nascita di un nuovo Club:
Club "Softy": c.&v.
Vorrei chiedervi il permesso di prendere di tanto in tanto il materiale per il giornale del mio Club dal Vostro, ovviamente trascrivendo il Vostro nome, in modo da poter riportare le notizie sempre più veritiere e sicure possibili.
Andrea Manfreda, Presicce (LE)

P.S.: Vi pregherei di riportare l'indirizzo del mio Club, sopra scritto.

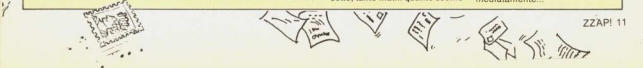
Permesso accordato. Non abbiamo problemi da questo punto di vista a meno che il materiale tratto dalla rivista non serva a corredare software di dubbia provenienza.
Per chi fosse interessato l'indirizzo del club fondato da Andrea è: Via Roma, 2/F, 73054 Presicce (LE)

Gent.ma Redazione di Zzap!,
voi dovreste sapere che cosa è il Max Headroom Show ed è proprio di questo che vorrei parlarvi.
Mentre rileggevo l'articolo "DO RE MI FA SOL LA SID", pubblicato su Zzap! n. 4, ho notato che sulla lista delle produzioni di David Whittaker spiccava il nome Max Headroom e, accanto, fra parentesi, il nome Quicksilva.
Solo da poco io ho saputo dell'esistenza di un Max Headroom, e so benissimo che si tratta di un DJ inglese creato da un computer.
Ma allora che cosa c'entra Whittaker con Max?
Ha forse contribuito alla realizzazione di "Paranoimia" (sigla del M.H. Show cantata dallo stesso Max)?
Oppure ha contribuito alla parte grafica?
O, ultima deduzione, è stato fatto un gioco su Max (come Frankie Goes to Hollywood per esempio)?
Spero di ricevere da voi, delucidazioni su questi miei interrogativi.
Cordiali saluti. Xabaras

Max Headroom è un personaggio creato circa due anni fa da Annabel Jankel e Rocky Morton, due registi televisivi specializzati in videoclip musicali fondatori dello studio Cucumber. La loro idea era quella di inventare al computer un presentatore che fosse l'essenza della televisione. Dopo alcuni esperimenti di animazioni realizzati con uno Spectrum Zx, i due registi riuscirono a farsi finanziare il progetto dalla casa discografica Chrysalis e da Channel Four (il quarto canale della televisione di stato inglese). Abbandonata l'idea di realizzarlo interamente in computer animation, ci si è rivolti alla finzione: le immagini del presentatore, l'attore canadese protagonista del film, sono state poi «trattate» in elettronica in modo da dare l'impressione di un'immagine digitale. Nel 1985 fu realizzato film e subito dopo iniziò uno show televisivo interamente presentato da questo mezzo busto elettronico. Spezzoni di questo programma sono quelli trasmessi da DJ Television. Il successo di Max Headroom in Inghilterra è stato enorme: il gruppo inglese degli Art of Noise ha realizzato Paranoimia con Max Headroom come special guest, la Coca Cola lo ha utilizzato per la sua campagna pubblicitaria (dopo l'estate sarà programmata anche in Europa) e la Chrysalis dopo essersi assicurata tutti i diritti su Max Headroom escludendo i suoi creatori ha in progetto la realizzazione di un LP tutto suo.
Il videogioco di Max Headroom è stato realizzato dalla Quicksilva ed è ispirato al film. Whittaker ha realizzato la musica del gioco programmato da John Pickford. Al momento Max Headroom non è disponibile sul mercato italiano per un problema di diritti scaduti al termine dello scorso anno.

Gentile redazione, sono ancora io, Marco Spadini, e in verità mi vergogno un pò a scrivere, dato che avete pubblicato già 2 mie lettere, ma sento il bisogno di fare una lunga chiacchierata con voi, che mi sembrate con le idee veramente a posto. Premetto che sarò un pò lunghino, ma è inevitabile.
Avevo già pronta nel cassetto la mia lettera, pronta per essere spedita, piena di critiche e domande di "sfida". Poi ho letto la posta del n. 10. Mi sono vergognato come uno scarafaggio. Ho strappato la lettera ed ho ricominciato. Avete proprio ragione, le critiche che vi arrivavano da ogni parte fanno solo più confusione, ma non siete i soli: lo stesso succede a C+VG, COMMODORE USER, VIDEOGIOCHI, EG e chissà quante altre riviste. Forse succede non perché ci sia effettivamente bisogno di critiche, ma perché la gente frustrata sente il bisogno di emergere, di far vedere che è più brava degli altri.
"In Italia ci sono 50 milioni di tecnici sportivi" è stato detto; è risaputo che ogni Italiano, al termine di una partita, è preso dal "RAPTUS TRAPATTONIS": "Che scemi, si vedeva benissimo che era gol" "tutta colpa del tecnico, perché ha sostituito VIRDIS?" "Io avrei messo Zenga a centrocampo" "E perché non all'attacco? Ha un destro formidabile" "Oh, se ci fossi stato io, allora..." ecc. ecc. – lo stesso succede in ogni campo (inteso come settore). Io stesso con la mia 1° lettera sono uno dei colpevoli. Non credo ci si possa fare niente, proprio perché non esistono mondi asettici (ricordate?) quindi chiudete un occhio e magari anche l'altro e sopportate. E veniamo alla lettera vera e propria cominciando con una domandina di "ouverture": nella pubblicità di XEVIOUS c'era scritto "ANOTHER ATARI COIN – OP HITS THE 64! ZZAP 64" e significa che la redazione di ZZAP! inglese ha detto che XEVIOUS per 64 è bello, poi la recensione gli appioppa 31%, ma come si spiega? Io stavo per comprarlo poi è uscito in edicola e ho avuto modo di vederlo. Gradirei delucidazioni dagli Inglesi. Un'altra cosa è che quando recensite un gioco dovete evidenziare le differenze fra le varie versioni. Ad esempio COBRA per SPECTRUM sarà anche bello, ma per 64 è esattamente il contrario della vostra recensione: esplosioni orribili, sonoro incasinato, azione lenta fino all'inverosimile e si muore senza capire perché. Oppure CRYSTAL CASTLES per 64 non è MULTI-LOAD e grafica e sonoro sono identici all'originale. Un'ultima richiesta: quando pubblicate le foto preferirei foto piccole dell'intero schermo che foto di una sola parte, perché così sembra che i personaggi siano molto più enormi del vero e può ingannare. Ed eccoci all'argomento che mi sta più a cuore.
Voi siete la prima rivista che si è lamentata dell'originalità. Altri giornali (ad esempio... CENSURA) giudicano un gioco per grafica e bellezza, se poi è originale o no poco importa. È successo con HOWARD THE DUCK, HIGHLANDER (TSK!), TARZAN ed altri. Ormai la saturazione del mercato è a un livello incredibile. Per molta gente (ad esempio IUR, in arte M.M.) il bello di un gioco consiste nel capire se una astronave dà 20 o 21 punti. Avrà anche un suo fascino, ma mi sfugge. Possibile che molta gente sia ancora attaccata a quelle 6 cifre?
Molto spesso anche voi fate discorsi simili. Se volete la mia opinione il 64 spesso non è utilizzato al massimo per dare spazio a presentazioni abnormi e a schermi dei record. Ma se ad esempio io faccio 5.000.000.000 di punti a TERRA CRESTA o a COMMANDO cosa scrivo a fare il mio nome se poi lo leggerò soltanto io? Con queste idee in testa non credo si vedranno mai giochi originali. Non capisco perché tanta gente non apre gli occhi come avete fatto voi, nonostante la incredibile marea di aborti presenti sul mercato. Nella intervista con CHRIS BUTLER si diceva che SPACE HARRIER avrebbe avuto una "mano" meccanica e invece non ha un bel cavolo; oppure mi è capitato di leggere su C+VG un'intervista ai programmatori di GAUNTLET, che fra l'altro, dicono: "Ci sarà una incredibile sintesi vocale e gli effetti sonori saranno gli stessi del bar" invece il sonoro si è beccato un bel 30%. Tutte queste divagazioni mi fanno venire in mente 2 "proposte".
1) Siate più severi nelle recensioni, sparlate senza peli sulla lingua, non proponete anteprime entusiaste come quella su SPACE HARRIER e, soprattutto, NON accettate pubblicità che sapete benissimo essere fregature, come quella US GOLD su XEVIOUS o quelle in cui della COIN-OP viene pubblicata la foto del gioco da bar spacciandola per quella del 64 e raccontando un mucchio di balle (voi lo avete visto BREACKTHRU? Io sì, purtroppo). Non mi sembra giusto continuare a pubblicizzare fantasmi inesistenti.
2) Perché non realizzate una anteprima del tipo: "Ecco un elenco di giochi di cui vi consigliamo di leggere la recensione prima di comprarli... Ecco invece un elenco di giochi che vi sconsigliamo vivamente di comprare...". Secondo me non ruberebbe spazio a niente e sarebbe di una utilità pazzesca. Ci si potrebbero inserire giochi come ALIENS, HIGHLANDER, BREAKTHRU, SIGMA7, HYPABALL, NINJA, STRIKE FORCE COBRA, NOMAD, TAG TEAM WRESTLING, THAI BOXING, AMERICA'S CUP, tutti giochi che per qualche motivo non meritano la piena sufficienza anzi, molti sono scarsi, fin troppo. Se pensate che sia un moralista in erba (ai nuovi lettori: è una vecchia storia fra me e loro) aspettate di vederli, anche se probabilmente li avete già visti, dato che i giochi li vedete molto prima che appaia la recensione, il che appunto permetterebbe la realizzazione dello "speciale" anteprima.
Riguardo alla pirateria vorrei far notare che la GBC, da poco un SOFT-CENTER, i giochi originali li usa per arredamento, perché poi te li vendono su C 60 con la ignobile scritta "ARMATI". L'unico cambiamento è che adesso i giochi costano 20.000; grazie tante, SOFT CENTER! Al riguardo vorrei però far notare una cosa, e cioè che nei giochi originali le confezioni sono sempre più grandi e inutili, e questo influisce sul costo. Ad esempio, GREEN BERET o 1942 sono venduti con quegli astucci per 2 cassette, tanto inutili quanto scomodi. Per finire vorrei fare 3 critiche da autentico moralista in erba.
1) A ELEONORA CARTA del n. 10. Non ho mai letto un discorso più osceno: STALLONE è bbono (alla romana) perciò tutti i giochi su di lui sono bellissimi. Giusto. Che scemo a non averci pensato da solo. Chissà mai perché i TIE-IN vanno forte .
2) A tutti quei lettori che inviano mappe con frasi scurrili tipo "REALIZED WITH AID OF K.K.K. AND S.S.S. THE BEST VIDEO-PLAYERS OF THE GALAXY, BECAUSE WE ARE VERY QUICK WITH JOYSTICK, WE ARE DRAGONS OF KEYBOARD, NOBODY CAN DO IT AS QUICKLY AS WE CAN, BECAUSE WE ARE VERY GIUSTI, VERY GANZI, VERI OK...".
Ma la vogliamo finire? Non potrebbero tradurre i loro deliri in Italiano, tanto per fare un piacere ai lettori?
Alla prossima (SPERÈM)

Marco Sparini, Terni

So di farmi dei nemici pubblicando per la terza volta una lettera di Marco. È una risposta in extremis scritta pochi minuti prima della chiusura del giornale: non sono riuscito a reprimere questa tentazione.
Velocemente. L'affermazione su Xevious è una forzatura, infatti non dice "un grande gioco per il 64" ma "un grande gioco da sala dell'Atari per il 64" non promettendo nulla di simile, ma facendo pensare a qualcosa di strepitoso. La pubblicità serve a far vendere e nessuno scrive "rispetto alla versione da bar è una cosa da vomito".
Lo stesso vale per quello che programmatori e software house promettono in interviste e comunicati stampa o fanno prevedere con demo che poi assomigliano ben poco al prodotto finale.
Sulle confezioni megalussuose per giochi megaschifosi, il discorso è abbastanza simile, infatti sembra che alcuni rivenditori facciano più affidamento sul contenitore che sul contenuto e che rifiutino giochi bellissimi perché confezionati poveramente.
Non ho tempo di dirti altro mi stanno togliendo la spina del computer e devo "passare" immediatamente...

Spettabile redazione Zzap,
sono un vostro lettore fin dal n. 1 e vorrei fare una domanda riguardo la mia consolle "Sega Master System":
Recensirete i giochi della consolle?
Spero che pubblicate presto la mia lettera.
Distinti saluti.

Alessandro Baciocchi

P.S. È una magnifica consolle e ne sono soddisfatto.

Lo faremo appena ci arriverà la consolle. Per ora l'abbiamo solo vista, ma non siamo ancora riusciti a metterle le mani addosso. La prima impressione è buona e soprattutto dal punto di vista della grafica devo dire che mi pare molto interessante e quindi degna di attenzione.
Approfitto della tua domanda per annunciare la prossima entrata tra le recensioni dei giochi per Atari St, Olivetti Prodest e Amiga che dovrebbero finalmente giungere nei nostri uffici. A dire il vero non sappiamo dove metterli, comunque...

Spett.le Redazione di Zzap!
Sono un vostro assiduo lettore sin dal primo numero. Sorvolo le congratulazioni e gli elogi perché non ce n'è bisogno.
Vi ho scritto la presente per avere da voi delle informazioni:
– con la mia fantasia sono riuscito a concepire un gioco eccezionale, però solo concettualmente perché non sono un programmatore; è per questo che vorrei spedire tutta la concezione del gioco ad una casa editrice (tipo OCEAN, IMAGINE, U.S., GOLD ecc...) per metterlo in commercio.
Come devo comportarmi? Posso chiedere alla casa ed. di pubblicare sulla confezione del gioco il mio nome come ideatore?
– Desidero avere da voi gli indirizzi delle seguenti "softhouse" (non italiani):
OCEAN - IMAGINE - US GOLD - ACTIVISION - FIRE BIRD - MASTERTRONIC - MARTECH - HEWSON CONSULTANT - ELITE - MELBOURNE HOUSE - KONAMI - EPYX - GREMLIN.

Gianmarco Governatori
Via Eplidiense, 211
S. Elpidia a Mare (AP)

Non vorrei frustrare la tua creatività, ma credo proprio che per qualunque di queste software house tu saresti un illustre sconosciuto e per quanto geniale possa essere il tuo gioco non otterresti nessuna risposta.
A loro interessa il prodotto finito. Ma so che tra i nostri lettori ci sono diversi programmatori (anche professionisti) a cui potrebbe interessare il tuo progetto. Vero?

Caro Zzap, vai fortissimo!!
E come tutti i forti, sei un Eroe. Basta però con i complimenti!!!
1) Il fumetto fa # @ ξ (capito!?). Il fumetto fa # @ ξ anche a tutti i miei amici, e gli altri lettori che ti hanno scritto non ne parlano altrettanto bene;
2) cosa dire poi di alcune delle vostre interviste!
3) Non dimenticate, nella rubrica «TOP SECRET», i trucchi, non sono mai abbastanza!
4) Per esprimere un giudizio su un gioco, chi intervistate? Su cosa vi basate?
5) È la quarta lettera che vi scrivo e spero che almeno questa la pubblichiate.
6) Chiedetemi scusa (SOB!): mi avete fatto fumare il cervello per capire che la foto del drago di "Beyond the FORBIDDEN FOREST" (n 5) era rovesciata.
Questi però sono appunti e domande che non vogliono colpire il morale dei poveri redattori (Hi Hi), ma solo consigli. Continuate così mi raccomando! Auguri.
P.S. Ci si diverte in una redazione di un giornale?

Marco Morelli
Prato

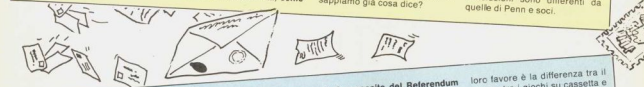
Col morale per nulla minato dai tuoi "appunti", ti dirò che lavorare nella redazione di Zzap! è abbastanza divertente ma anche faticoso. Il divertimento non nasce, come molti potranno pensare, dal fatto che passiamo le nostre giornate a giocare, ma dagli ottimi rapporti che esistono tra noi redattori e quindi dal piacere di lavorare in un'atmosfera amichevole e stimolante. Esiste naturalmente un aspetto di divertimento anche legato all'argomento che trattiamo, ma ti assicuro che quando giocare diventa un lavoro perde un po' del suo valore di evasione.

Carissima redazione di ZZAP!
Sono un vostro affezionatissimo lettore di 16 anni e posseggo una base Intelievision, una base Atari VCS, una base Coleco, una base missilistica in Sicilia...
Vorrei farvi alcune domande:
1) Contemporaneamente all'uscita dei WORLD GAMES della Epyx per C-64, uscirà anche la versione per l'Intellivision?
2) La versione di GAUNTLET PER Atari occupa tutta la memoria?
3) Esiste l'espansione di memoria da 1K a 2K per il Lucky?
4) Non riesco a capire la differenza tra l'istruzione PRINT e l'istruzione GOTO. Posso telefonare alla Commodore?
5) Un mio amico falegname vuole comprarsi un Videogioco; è meglio che si compri la consolle SEGA?
6) Il prezzo attuale di Pitfall è sempre 92.000? Calerà? Se sì, mi avvertite per telefono?
7) Si può ascoltare la musica con il registratore del 64?
8) Quando gioco, il mio VCS si scalda enormemente? Posso farci le uova sode?
9) Con il Copy 190 si possono copiare le cartucce Atari.
10) È meglio il C-64 o lo SPECTRUM?
P.S. = Scherzavo!
Ovvero: Derizio incontrollato di un reduce di videogiochi...
ZZAP! IS THE BEST!
13-3-87 ROB
MILANO MARITTIMA (RA)
P.P.S. = Un saluto particolare al mio amico *Pederzoli* di Faenza.

La risposta è SI a tutte le tue domande. Forse per alcune sarebbe meglio rispondere NO, non lo so o forse, ma qui in redazione mi assicurano che bisogna sempre dar ragione a un lettore così affezionato. A dire la verità il consiglio era un po' diverso...

Gentile redazione di Zzap!
È assai difficile scegliere tra centinaia di dubbi, proposte, domande e/o invocazioni varie quindi tirerò fuori le più idonee ad essere ammesse al vostro regale cospetto.
1) Ho notato che la rivista, seppure ottima, contiene un numero elevato di errori di stampa: tempi brevi di lavoro o linotipisti assonnati?
2) L'estremismo: pur non essendo questa una rivista "all'acqua di rose" (proprio il caso di dirlo), non mi aspettavo uno sfogo così "intenso" (forse come aggettivo è troppo poco!).
Non voglio fare l'accusatore, nè condannare dall'alto di un qualsiasi pulpito questi ragazzi (sono anch'io un quindicenne, e C128ista tra l'altro), ma non posso certo giustificarli, bensì invitarli solo alla calma "esprimendosi da esseri raziocinati".
3) Il fumetto è stupendop, ma molti, forse, non avranno gradito il suo orrendo lettering, che rende la lettura, spesso, assai ardua.
4) Mio fratello ha comprato una copia originale di "Hacker" in Australia, malauguratamente non funzionante. Ci sarebbe un modo per farsela ricambiare qui in Italia, presso l'Activision o chi di dovere, e non in USA?
5) Vi prego niente hardware-reviews: con le altre riviste che ne in quantità, si sta creando una vera inflazione.
6) Grazie per la recensione di Kickstart II per il mio C128 se vi capita, fatene qualcun'altra.
7) Ultimo e più importante quesito: sul numero del novembre 1986 di Zzap 64 (i vostri cugini d'oltremanica) ho notato nei top 30 a pagina 37 "Knight Games" della English Software in ottava posizione..Con evidente sgomento in volto ho letto il voto: 90%??? Nel n. 4 avete dato un giudizio assai più basso: se fosse stata una recensione italiana, tutto OK, visto che in questi casi la disparità è giustificata, come in "Ghosts'n'Goblins", ma il faccione deluso di Gary Penn mi faceva intuire il contrario.
Che vi sia stato un errore di stampa in quel microscopico numerino in quella classifica inglese? Ma come si spiegherebbe il fatto che a pag. 8 della stessa rivista, un certo Oliver Bard in una spiritosa lettera intitolata altrettanto spiritosamente "A Hard day's Knight", afferma di essere stato convinto dalla recensione di Knight Games a comprare il gioco???
Scusate ma con grande gioia di ogni lettore, ho il fiatone dopo tutte queste righe. Uff!!

Vostro Misiti Francesco

O invocante ecco le tue risposte.
1) Il motivo è la pigrizia. Chi ce lo fa fare di correggere le bozze... Perché dovremmo leggere e rileggere quello che scriviamo se sappiamo già cosa dice?
2) C'era un signore nei primi decenni di questo secolo che sostiene che l'estremismo è una malattia infantile...
3) Purtroppo è quasi finito.
4) Il problema è degno di nota, ma posso solo consigliarti di telefonare alla Mastertronic, la società importatrice in Italia dei giochi Activision. Non so cosa ti diranno.
5) Per ora non ne prevediamo ma se ci fosse qualcosa di gustoso non ti interesserebbe?
6) Certo.
7) Non siamo obbligati a scrivere tutto quello che pensano gli inglesi. Quello di Knight Games è solo uno dei tanti casi in cui il nostro giudizio globale, e non solo quello, differisce da quello di Zzap! 64. Altre volte succede che i giochi vengano prima recensiti dall'edizione italiana (è una frecciatina per quelli che dicono che recensiamo giochi vecchi di 6 anni) e regolarmente le nostre conclusioni sono differenti da quelle di Penn e soci.

Spett. redazione di Zzap!
Chi sono io lo leggete in fondo alla lettera. Ritengo sia anche inutile dilungarmi nella lista dei complimenti visto che ormai Zzap! ha raggiunto il monopolio qualitativo nel mercato delle riviste di software italiano: in parole povere è il massimo!
E ora passiamo ai motivi che mi hanno spinto a scrivervi:
1) comincio dal più importante: la vostra rivista si correda di una splendida rubrica, TOP-SECRET, che risulta essere la più utile perché consente a noi, miseri mortali, di poter andare avanti anche in quei giochi destinati agli abitatori dello spazio. Ora, perché penalizzare i "poveri" possessori del drive con listati funzionanti solo per chi possiede il registratore? Mi direte: siamo alle dipendenze dei lettori e pubblichiamo quello che ci inviano. Ma, dico io, dall'alto della vostra sapienza "computeristica", ci vuole tanto ad aggiungere accanto ai listati inviati dai lettori le linee di programma da modificare per farli girare su drive o, ancora meglio, utilizzando il RESET?
Se non volete accogliere questo mio S.O.S. almeno rivolgetelo a tutti i lettori Zzap! con la speranza che qualcuno ancora sensibile ai problemi dell'umanità si intenerisca e mi accontenti.
2) Il secondo motivo di questa mia è la necessità di un chiarimento: come "diamine" si gioca a DESTROYER? Dopo aver deciso la missione, ricevute (non sempre però) alcune coordinate e impostatele su di una mappa (con molta difficoltà, vista la quasi impossibilità di azzeccare anche i secondi), il gioco non dà alcun segno di vita nonostante i ripetuti tentativi di schiacciamento di tutti i tasti della tastiera e di pressoché distruzione del Joystick martoriato allo spasimo.
3) A proposito del Referendum da voi indetto sulla continuazione del fumetto il mio voto è: NO. Non capisco sia che cosa ci faccia in una rivista di Computer, sia perché vi ostinate a farlo continuare nonostante le numerose proteste (forse non volete ammettere di aver sbagliato per una volta?!?).
Concludo perché non voglio rubarvi altro tempo, anche se avrei molte altre cose da dirvi. In ogni caso vorrei pregarvi di ricordare il punto 1 di questa lettera dalla cui risposta dipenderà la fedeltà mia e di tutti i possessori di drive della mia città alla vostra splendida rivista.
Ciao!

Roberto Guglielmi

Possiamo appoggiare il tuo appello, ma non ci riesce di far di più. La maggior parte dei tips ci arrivano dall'Inghilterra e lì a quanto pare snobbano le versioni su disco. Una giustificazione a loro favore è la differenza tra il prezzo tra i giochi su cassetta e su disco che spesso è di 5 sterline (10.000). Sta di fatto che anche gli hacker italiani coi drive non combinano molto. Vedremo.
Al punto due una tiratina d'orecchi. Come mai non hai le istruzioni? Perché non leggi bene le recensioni di Zzap!? Destroyer è una simulazione ben fatta ma non facile da giocare senza istruzioni. Per passare dalla sezione di navigazione (dove si imposta la rotta) alle altre bisogna digitare delle lettere, ma questo non basta quindi cerca di procurarti una versione originale o perlomeno il manuale. Per concludere devo precisare di aver risposto alle tue domande prima di arrivare a leggere la fine della lettera e che quindi la risposta non è stata condizionata dalla necessità di una tua, peraltro prezzolata, o altrui fedeltà.

HEAD OVER HEELS

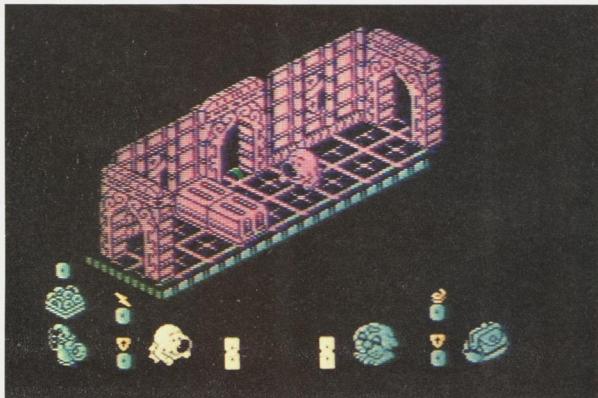
Ocean, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera, per Spectrum, MSX, C64

Questo è decisamente il miglior gioco di Ritman e Drummond: è anche migliore di* Batman. Head over Heels *è il più carino arcade adventure esistente: i personaggi sono molto ben definiti, sono vivi e affettuosi. Ci sono molti enigmi da risolvere che variano da quelli facilissimi a dei veri rompicapo e questo dovrebbe piacere a chiunque. Gli effetti sonori della versione 48K sono belli tanto quanto quelli della versione 128K anche se il motivello è un po' striminzito. La presentazione, come era da aspettarsi da un gioco di Ritman e Drummond, è superba.* Head Over Heels *è uno dei più stimolanti, giocabili, carini e divertenti giochi mai fatti. perderlo è a vostro rischio e pericolo.

In una lontana galassia, anni luce da noi, giacciono quattro mondi prigionieri di un diabolico impero. Su ciascuno di essi c'è fermento, nonostante la pesante repressione dell'Imperatore che governa i suoi territori dal pianeta Backtooth. I mondi confinanti guardano la situazione preoccupanti. Decidono così di inviare due spie dal pianeta Freedom nei pianeti sottomessi per mantenere viva la rivoluzione e recuperare le corone che sono andate perdute. Solo in questo modo si può ostacolare il potere dell'Impero. Le spie si chiamano Head e Heels, due tonde creature che vivono in simbiosi. Hanno capacità diverse: Head di scende dai rettili volanti e può saltare due volte la sua altezza e muoversi a mez-z'aria, mentre Heels ha due gambe come stantuffi, è un potente corridore e può saltare la sua altezza. Quando sono insieme Head si siede sulla testa di Heels.

La missione non è iniziata bene: sono stati catturati e imprigionati separatamente nel castello che funge da quartier generale del pianeta Blacktooth. Non tutto è perduto ma Head e Heels devono usare tutta la loro abilità se vogliono salvare le loro otto vite e scappare dalla strana prigione in cui si trovano.

Potete muovere Head e Heels separatamente e un'icona accesa vi segnalerà quale personaggio è attualmente sotto il vostro controllo; quando il duo è riunito entrambe le icone sono accese. Sul terreno possono muoversi nelle quattro direzioni cardinali e quando saltano possono andare all'indietro. Per scappare dalla prigione sia Head che Heels devono passare attraverso una serie di stanze e corridoi alcuni dei quali sono pieni di ostacoli mortali come vasetti di sostanze velenose, pavimenti elettrificati e mostri ostili: toccando uno di questi elementi vi vaporizzerete in una nuvola di bollicine.

Head e Heels possono però incontrare anche degli oggetti che li aiuteranno nella loro fuga, anche se all'inizio il loro uso non sarà così chiaro: i Conigli danno vite extra e superpoteri, le Molle li fanno passare attraverso le porte, la testa del principe Charles va usata come una specie di carrello elevatore, i Pesci ridanno la vita (riportando il giocatore

Wow! Questo è lo stato dell'arte! Head Over Heels *ha una grafica fantastica e dimostra ai miscredenti che il mondo della prospettiva 3D ha ancora qualcosa da dire. I personaggi sono superbamente disegnati e l'animazione bisogna vederla per crederci. La presentazione è ben disegnata e tutto si accorda alla perfezione portando alcune eccellenti idee di Ritman alla loro massima espressione. La giocabilità è senza paragoni così come la sua capacità di stimolare il giocatore.* Head Over Heels *è un ottimo affare e dovrebbe far parte della collezione di qualunque giocatore.*

PRESENTAZIONE 90%
Schermo dei titoli carino, istruzioni esaurienti e buon sistema di controllo.
GRAFICA 97%
Bellissimi scenari monocromatici e perfetta definizione dei personaggi.
SONORO 90%
Motivetto dei titoli adeguato e effetti sonori molto evocativi.
APPETIBILITÀ 96%
Con quei due tombolotti non si può fare a meno di giocare...
LONGEVITÀ 95%
... e farli rincontrare è un dovere.
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 91%
È impagabile.
GIUDIZIO GLOBALE 97%
Il maggior divertimento che potreste desiderare su una Spectrum.

all'inizio di un nuovo gioco), le Ciambelle forniscono le munizioni e il Teleporter trasporta i due eroi da stanza a stanza. Solo attraverso vari tentativi e errori possono sperare di usare con successo i vari strumenti e lasciare sani e salvi il castello.
A causa dei loro rispettivi talenti alle volte è necessario che Head e Heels si separino se vogliono superare certi ostacoli. Questo tipo di decisione va presa quando ci si trova davanti a un enigma che può essere risolto dalle due creature ma generalmente meglio mantenere unita la coppia. Una volta fuori dalle mura della prigione Head e Heels devono decidere se ritornare al loro pianeta natale Freedom o riunirsi e usare le loro capacità individuali per continuare la ricerca delle corone smarrite del pianeta oppresso. Qualunque sia la loro decisione devono tornare al quartier generale e poi teletrasportarsi altrove. Liberare un pianeta dal dominio di Blacktooth non frena i piani espansionistici dell'Impero. Il suo potere è tale che dopo un po' di tempo un pianeta liberato ricadrà in schiavitù e i suoi abitanti saranno ancora una volta schiacciati. Prima che si possa distruggere definitavamente il potere dell'Impero bisogna liberare tutti i pianeti oppressi. Deve capitolare l'Egitto, con le sue immense piramidi; deve cadere Penitentiary, l'aspro e montuoso pianeta-prigione; deve essere strappato dalle grinfie dell'impero Safari, il pianeta delle caccie nella giungla i cui nativi vivono in fortezze di legno e mettono le trappole per gli incauti; e deve essere rivoltato contro il suo padrone Book World l'enorme libreria planetaria alla quale hanno accesso solo gli scagnozzi dell'Imperatore. In ognuno di questi pianeti bisogna trovare le corone e raccoglierle.
Quando avete collezionato le corone di tutti e quattro i pianeti potete uccidere l'Imperatore e, con lui, il diabolico Impero di Blacktooth. La morte dell'Imperatore segna la fine della missione di Head e Heels e i due possono ritornare a casa, sul pianeta Freedom, a ricevere gli onori che si tributano agli eroi.

Ultimamente sono usciti vari giochi di questo tipo ma, nonostante fossero carini, erano un po' carenti nell'azione di gioco. Per fortuna i due programmatori hanno lavorato sodo per rendere Head Over Heels *uno dei giochi più divertenti del momento. I problemi da risolvere sono eccellenti: alcuni sono molto facili mentre altri richiedono una buona dose di meditazione, tempo e pazienza. La grafica è eccezionale: la meticolosa attenzione al dettaglio è simile a quella di* Nosferatu *ma l'effetto complessivo è migliore. Il sonoro del complesso è buono, ci sono molti effetti durante il gioco e il motivetto nello schermo dei titoli è sopportabile.* Head over Heels *è d'obbligo per ogni possessore di Spectrum che si rispetti. Cos'altro posso dire?*

RANARAMA

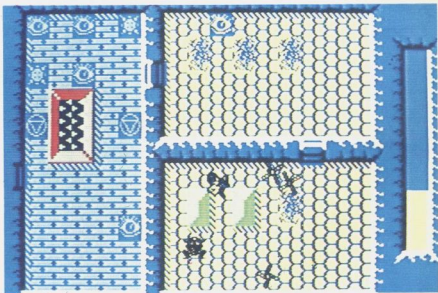
Hewson, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum

RANARAMA: fate nascere la rana dal girino.

Mervyn è uno sfortunato apprendista stregone che per sbaglio si è trasformato in una rana! E come se non bastasse questa povera creatura anfibia si è intrappolata in un sotterraneo. Negli otto livelli del sotterraneo c'è un labirinto di stanze e corridoi che contengono 12 diabolici Stregoni e i loro scagnozzi. Ogni Stregone ha quattro rune dalle quali trae il proprio potere ma se viene sconfitto in un combattimento rituale perde le rune e Mervyn può raccoglierle. L'eroe ranocchio viene così dotato di ulteriori poteri magici che gli consentiranno alla fine di riacquistare le sue sembianze umane e di fuggire dal sotterraneo.

La missione inizia al primo Livello del sotterraneo con Mervyn che esplora i dintorni in cerca dello Stregone. Una visione aerea mostra la stanza in cui si trova Mervyn: oltrepassata un'uscita appare la stanza successiva e, mano a mano che Mervyn si sposta, appare l'intero sotterraneo. In alcune stanze ci sono delle porte nascoste che si rivelano tali solo se Mervyn le spinge o se attiva il Segno della Vista.

Nella maggior parte delle locazioni ci sono diabolici scagnozzi degli Stregoni che attaccano non appena l'anfibio entra nella stanza. Mervyn può contrattaccare lanciando delle palle magiche ma per distruggere gli avversari più potenti ci vogliono più colpi. In alcune locazioni ci sono dei generatori che, se non vengono distrutti, producono delle mortali armi magiche.

Quando Mervyn incontra uno Stregone si dichiara il combattimento rituale. Il duello inizia con uno schermo che visualizza la parola "RANARAMA". Le lettere sono mischiate a caso e Mervyn deve riordinarle prima che scada il tempo. Se non si riesce a raggiungere il risultato entro il tempo stabilito si perde completamente l'energia vitale di Mervyn; se si ha successo lo Stregone muore e perde le sue rune, che Mervyn può recuperare. Le urne però rimangono attive solo per alcuni secondi e, se non vengono raccolte velocemente, spariscono per sempre.

Alle volte una stanza contiene un Segno scolpito nel pavimento. Per attivare i Segni basta calpestarli e questi forniscono alla rana della abilità in più: Vista, Energia, Viaggio e Magia. Se si attiva il Segno della Vista appare una mappa del sotterraneo esplorato (comprese le porte nascoste). Il Segno dell'Energia distrugge tutto ciò che si trova nello schermo e il Segno del Viaggio serve per passare da un livello all'altro.

Il Segno della Magia è il più importante perchè è la chiave del successo finale. Attivando questo Segno appaiono tutte le rune recuperate e i quattro fattori vitali di Mervyn: Energia, Offesa, Difesa e Effetto. All'inizio del gioco Mervyn ha il Primo Livello di abilità in ognuno dei fattori (tranne che nell'Energia dove ha il Secondo Livello: "Psychic"). Spingendo il joystick su e giù ci si muove tra gli incantesimi che possono essere scambiati con le rune: si può lanciare un incantesimo premendo il pulsante di fuoco. Mervyn muore se non riesce ad accrescere il suo fattore Energia perdendo tutta la sua energia vitale. La missione inizia col fattore Energia al Secondo Livello, e Mervyn può lanciare l'incantesimo per ottenere un'altra vita. La povera rana inizia ora la sua nuova vita al Primo Livello ("Mortal"): se perdete tutta l'energia prima che l'incantesimo sia cresciuto la missione finisce. Mervyn non ha più la possibilità di creare un'altra vita.

Per sopravvivere Mervyn deve raggiungere negli incantesimi degli alti livelli di Energia. Per esempio: sarebbe una vera follia andare al quarto piano con solo un Primo Livello di Offesa!

Quando sono morti tutti gli Stregoni di un livello l'ambiente si oscura e il gioco vi informa che dovete esplorare un altro livello. Distruggere gli stregoni dell'Ottavo Livello e collezionare le loro rune consente a Mervyn di perdere la sua sembianza di rana e di ritornare di nuovo tra l'umanità: un Uomo Libero.

Ranarama ***è debole sia come grafica che sonoro ma è ben disegnato, gratificante e incredibilmente giocabile. Ciò che mi ha molto attratto è l'equilibrio di difficoltà tra i vari livelli. I primi livelli sono abbastanza facili e poi le cose si fanno veramente toste e finiscono generalmente con la morte di Mervyn. Ma se fate una cosa piuttosto che un'altra potete avanzare un po' più in là: così fate un'altra partita, arrivate un po' più in là e... ne fate un'altra. Ci sono sempre ritornato sopra solo per vedere se potevo raggiungere il livello successivo. Ottima roba: il miglior gioco a cui abbia giocato questo mese.***

Ranarama *e un'idea insolita, impegnativa e non del tutto nuova: si ispira ampiamente a* Paradroid, Gauntlet *e, in parte, a* Wizard's Lair. *L'uso del colore alle volte è un po' abbagliante, alcuni sprite sono leggermente raccappriccianti ma vanno bene. L'area di gioco è immensa ma in molte stanze, a parte sparare ai loro occupanti, c'è poco da fare: dopo un po' ci si stufa.*

Ranarama *è troppo un surrogato per valere veramente la pena.*

Ranarama *mi sorprende sempre. Non fatevi confondere dallo stile "Gautlettiano", c'è molto di più. Il modo in cui appaiono le varie stanze, che si rendono visibili quando ci si entra, è un tocco da maestro. Ma l'esplorazione è solo la metà di quello di cui dovete preoccuparvi: lo schermo intermezzo che appare quando incontrate uno Stregone richiede pensieri logici e rapidi. La grafica animata è incredibilmente dettagliata anche se i personaggi sono trasparenti e hanno la tendenza a confondersi con i motivi dei pavimenti. L'azione di gioco richiede quel tanto di velocità di mano, capacità di memorizzare gli schemi e concentrazione che rendono il gioco estremamente giocabile. Vale assolutamente il prezzo richiesto.*

PRESENTAZIONE 94%
Superba presentazione su schermo e istruzioni informative.

GRAFICA 59%
Insolita e inizialmente confusa, ritrae adeguatamente l'azione.

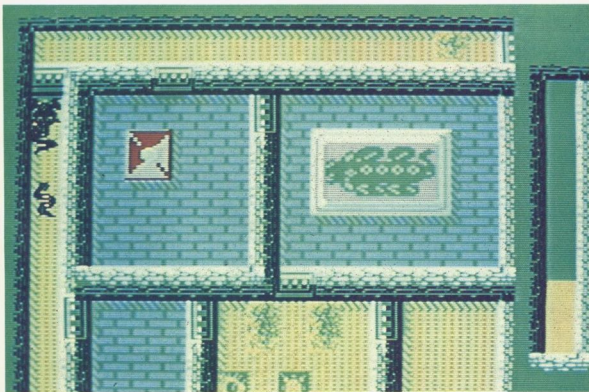
SONORO 56%
Effetti sonori appropriati e strano motivetto dei titoli.

APPETIBILITÀ 91%
All'inizio non si capisce, ma l'azione nasconde semplicità e seduzione.

LONGEVITÀ 85%
Ci sono otto livelli da superare e gli ultimi quattro sono veramente tosti. Ciò nonostante l'azione è un po' monotona e non adatta a essere giocata a lungo.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 85%
Il prezzo è generoso per un programma molto giocabile e accattivante.

GIUDIZIO GLOBALE 87%
Una variante di **Paradroid** ben realizzata e giocabile.

Livello Due: le locazioni circostanti sembrano vuote ma, in vero stile PARADROID, non si possono vedere gli occupanti fino a quando non si entra nella stanza.

SPINDIZZY

Electric Dreams, L. 18.000, joystick e tastiera.
Per Atari, C64, Spectrum, Amstrad

MEDAGLIA D'ORO

Come tutti sanno, lavorare per la corporazione è una vitaccia e la missione che vi è stata affidata questa volta, e anche peggio del solito. Quei cervelloni dei piani alti hanno scoperto una nuova dimensione che contiene un mondo artificiale sospeso nello spazio. Naturalmente vogliono che sia esplorato e come Aspirante Aiuto Cartografo per Mondi Sconosciuti, vi siete beccati l'incombenza. Le motivazioni della compagnia sono tutt'altro che disinteressate e il lavoro è pagato dal governo, quindi il tempo è denaro: meno impiegherete e più soldi si intascherà la compagnia. Sfortunatamente l'energia per alimentare il mezzo d esplorazione non è compresa negli stanziamenti governativi e quindi la quantità di cui vi hanno fornito è assolutamente inadeguata. Ma non preoccupatevi, loro sostengono che in diverse nuove dimensioni recentemente scoperte ci sono fonti di energia da raccogliere. Di questo potrete avvantaggiarvi, e promette bene per le vostre velleità di carriera. Il veicolo che vi hanno affidato non è niente di eccezionale, è anzi una di quelle vecchie piramidi capovolte a trazione centrifuga, che sono denominate GERALD (Gyroscopic, Evironmental Reconnaissance And Land-Mapping Device). Quindi acchiappate il vostro mezzo e buon lavoro. E state attenti a le perdite di tempo, sennò... Non vorrete rimanere per tutta la vita Aspiranti Assistenti Cartografi, no?

Come i più astuti tra i nostri lettori avranno capito, e se non sono astuti probabilmente già conoscono il gioco, **Spindizzy** vi porta in un mondo che non aspetta altro che lo mappiate. Non è un affare da poco visto che ci sono 429 sezioni da esplorare e registrare.

GERALD è un accrocchio intelligente, dotato del più sofisticato software per l'interpretazione degli scenari. Potete osservare il mondo circostante attraverso lo scanner con una visione prospettica in 3D. È anormale vedere dall'alto il veicolo dato che ci siete seduti sopra, ma con un pò di abitudine diventerà semplice considerare le cose da questo strano punto di vista. Comunque se il punto di vista in qualche occasione può risultare confuso, ad esempio quando GERALD è dietro ad una colonna, c'è la possibilità di cambiare l'angolo di visuale semplicemente premendo un tasto.

Lo scanner tende a semplificare la realtà del mondo esterno, per cui vi appare un pò angolare. Il computer visualizza il terreno con una divisione a griglia per aiutare il giocatore a riconoscere gli elementi in 3 dimensioni su uno schermo che ne ha solo due.

A prima vista il paesaggio risulta famigliare apparendo come un forzato riciclaggio di Marble Madness. Uno dei maggiori errori di progettazione del GERALD sta nell'impossibilità di superare pendenze. Questo è dovuto alla sua unità di trascinamento inferiore, ma con una bella rincorsa di solito si riesce ad accumulare la velocità necessaria per aver ragione delle peggiori salite. Il joystick è utilizzato per muovere GERALD nelle 8 direzioni possibili e la pressione del pulsante di sparo dà una spinta maggiore.

Il problema principale per quanto riguarda il controllo del mezzo è costituito dalla continua necessità di bilanciare forza e inerzia.

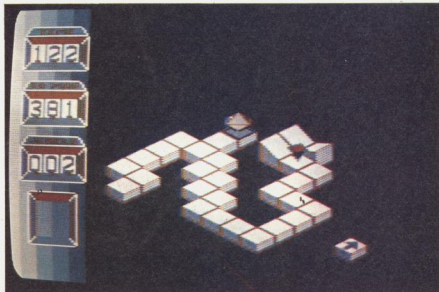
Dato che il nuovo mondo è sospeso nel vuoto, cadere non produce disastri di nessun tipo. GERALD può riportarsi sull'ultima locazione visitata, ma per farlo deve dar fondo alla sua riserva d'energia, perdendone molta. Se GERALD salta da un punto troppo alto si schianta al suolo scomponendosi nelle quattro parti di cui è composto. Anche in questo caso, con un considerevole salasso di energia, riesce a ricomporsi e a continuare il suo lavoro. Ma la vita non è così pessima come sembra: sparsi tra le varie locazioni ci sono degli strani cristalli pulsanti che vi riforniscono di energia. Un contatore sulla sinistra tiene nota del numero di gemme raccolte e serve come indicatore dei vostri progressi, in quanto l'esplorazione del pianeta si conclude solo quando tutte le gemme sono state raccolte. Il mondo alieno contiene le testimonianze di una

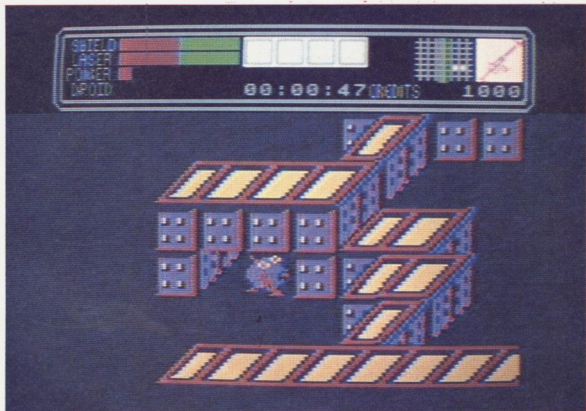
PRESENTAZIONE 99%
Veramente buone. Un sacco di opzioni e molti particolari carini, come la possibilità di cambiare la visione in prospettiva. La presentazione è ben fatta e attrae al primo sguardo.
GRAFICA 96%
Una convincente prospettiva a SD.
SONORO 44%
Gli effetti sonori sono poveri, ma fanno il loro dovere.
APPETIBILITÀ 97%
È una gioia farsi prendere e un vero cimento giocare.
LONGEVITÀ 98%
Esplorare e fare la mappa di centinaia di schermi differenti è un'occupazione coinvolgente.
RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 97%
Un grande classico è impagabile.
GIUDIZIO GLOBALE 98%
È bello essere GERALD.

civiltà avanzata, e i suoi abitanti non se ne devono essere andati da molto visto che le loro costruzioni e i loro palazzi esistono ancora. Ed è una fortuna che alcuni dei loro meccanismi funzionino ancora, infatti l'uso degli ascensori è essenziale per riuscire a progredire nell'esplorazione. Le piattaforme degli ascensori appaiono con diversi disegni e forme. Il problema è che solo alcuni ascensori posssono essere usati e solo uno alla volta e per farlo dovete passare sui disegni che appaiono sul pavimento delle varie locazioni e che vengono visualizzati nell'ultima finesta in basso a sinistra dello schermo. Naturalmente dato che l'idea del gioco è di tracciare la mappa del pianeta, il vostro scanner vi fornisce informazioni in merito, mostrandovi quante locazioni vi restano da esplorare. Se questo non basta il semplice tocco della lettera M mostra la mappa del pianeta con le zone già visitate illuminate.

La vostra esplorazione termina quando l'energia finisce, ma potete sempre ritentare: la promozione la volete o no?

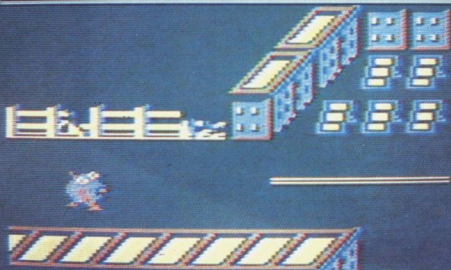
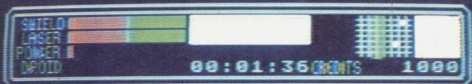
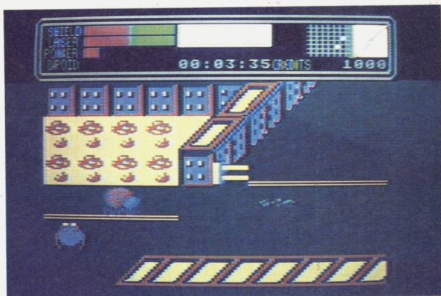
Sicuramente tra tutti gli arcade per home computer è uno dei migliori. È molto coinvolgente e quando il tempo scade prima che siate riusciti a vedere nuove locazioni la disperazione va a mille. La grafica è veramente bella, molte delle costruzioni sono pensate in modo originale e sono difficili da superare senza danni. Andate a comprare senza problemi Spindizzy *ve lo consiglio di tutto cuore.*

Spindizzy *è ormai un classico e la versione per Atari non è da meno delle precedenti. È ben congegnato e giocandolo si viene letteralmente assorbiti. Ci sono centinaia di schermi, molto variati e alcuni sono davvero difficili da superare. Il disegno è superbo e la possibilità di cambiare il punto di visuale gli dà una marcia in più*
Spindizzy *è tuttaltro che facile e ci vorranno secoli prima che riusciate, ma è abbastanza trascinante da farvi venir voglia di andare avanti fino alla fine.*

COLONY

Bulldog, cassetta, L. 5.000, joystick/tastiera. Per C64, Msx, Atari, Spectrum, Amstrad

Nel duemilanovantanove la popolazione terrestre aveva raggiunto e superato da tempo il punto critico d'espansione e le riserve alimentari ed energetiche erano ormai in via di esaurimento. Il Governo Centrale fu costretto ad avviare un piano d'emergenza denominato Programma di Colonizzazione con lo scopo di individuare nuovi pianeti su cui trasferire parte della popolazione. La maggior parte dei pianeti esplorati dalle unità erano desolati, freddi e poco ospitali. Fortunatamente ne fu individuato uno con le caratteristiche ideali per diventare una colonia terrestre e fu selezionato per ospitare parte della popolazione terrestre. Ma un territorio così ricco e fertile era popolato da creature aliene e predatrici. I responsabili del Governo pensarono di recintare le costruzioni nella speranza di tenere a distanza gli alieni dalle piantagioni ed i territori urbani. Purtroppo gli alieni avevano la caratteristica di distruggere qualsiasi cosa trovassero sulla loro strada e così i reticolati riuscivano a resistere poco agli attacchi esterni. Rapidamente queste creature divoravano i reticolati, si introducevano tra gli edifici distruggendo qualsiasi cosa dai pannelli solari per l'energia alle piantagioni di funghi, il cibo preferito dai terrestri emigrati sul pianeta. Per riuscire a sopravvivere furono costruiti degli speciali droidi vigilantes:

mentre gli umani trascorrevano le ore rintanati negli edifici, i droidi avevano il compito di difendere l'agglomerato urbano, distruggere gli alieni e garantire la gestione di tutta la colonia.

Il ruolo del droide è impersonato dal giocatore: il compito è quello di tenere gli alieni fuori dal recinto, sostituire le parti della palizzata danneggiate e gestire l'economia della città. Il droide si muove tra le strade guidato dal joystick ed ha un laser distruggi alieni. Entrando in uno dei sette caseggiati può ricaricarsi, raccogliere i semi, le trappole o i pannelli solari o ordinare i rifornimenti all'astronave madre proveniente dalla terra, ed infine cambiare i funghi in crediti. Il droide può trasportare fino a quattro oggetti che sono rappresentati da altrettanti quadratini nella parte alta dello schermo e può scegliere tra sparare e depositare o raccogliere gli oggetti. In questo secondo modo è possibile sostituire le parti del recinto o i pannelli solari danneggiati, piantare i semi o raccogliere i funghi. Sostituite i reticolati prima che vengano distrutti definitivamente: in questo modo una volta riparati saranno riportati nel deposito corrispondente. Una volta accumulata una certa quantità di crediti potete recarvi nella base di controllo per ordinare rifornimenti e nuova tecnologia come semi, pannelli, recinti, trappole, campi di energia, laser pesanti, armature per il droide, droidi telecomandati e batteria. È possibile fare un ordine per volta e quando sta per arrivare l'astronave dovete attivare il segnale d'identificazione per farla atterrare. L'ora di arrivo previsto compare sopra l'orologio una volta fatto l'ordine. Importante è non rimanere senza energia. Con le pile scariche il droide non potrà più utilizzare il laser e lo scudo di protezione perderà tutto il suo potere.

Quando il droide viene distrutto il gioco termina ed un messaggio vi comunica ora e minuti in cui è sopravissuto ed il numero di crediti che è riuscito ad accumulare.

Colony *è un gioco di simulazione con molta azione. La struttura è molto interessante e complessa con numerose variabili ed interventi diretti. Giocando a* Colony *vi sentirete responsabilizzati e sommersi di lavoro più dell'odioso manager di "Abbiamo l'esclusiva". La realizzazione non è da considerarsi all'altezza del progetto e la grafica è tutto sommato approssimativa con poca inventiva. Ma questi particolari passano in secondo piano se considerate che viene venduto nella linea economica ed è un gioco abbastanza complesso anche se realizzato un po' alla "carlona". Ho provato la versione per Atari ed ho trovato numerosi ed antipatici bug come dei fili imperfetti ed altri inconvenienti che non bloccano il programma ma che ne rendono quasi impossibile la sua prosecuzione. (Difetti che ci hanno assicurato che sono stati prontamente eliminati).*

PRESENTAZIONE
Istruzioni appena sufficienti e non molto dettagliate.

GRAFICA 41%
Un assortimento di colori poco indovinato almeno nella versione Atari. La grafica non è certo il massimo: spiegatemi cosa c'entrano cactus e montagne in un pianeta extra terrestre.

SONORO 24%
Assolutamente insignificante!

APPETIBILITÀ 80%
L'idea del gioco è molto carina e lo svolgimento molto vario...

LONGEVITÀ 80%
...sarete sempre impegnati al massimo per raccogliere crediti e tirare avanti la baracca.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 90%
Quasi un mega-gioco al prezzo di un budget game.

GIUDIZIO GLOBALE 82%
Piacevole e divertente anche se non realizzato al meglio.

CHOLO

Firebird, cassetta L. 29.000, disco L. 35.000, joystick e tastiera, per C64

La guerra nucleare ha decimato la terra e la razza umana è quasi estinta. Sotto i resti della città di Cholo giace un enorme bunker autosufficiente; un rifugio per consentire agli abitanti di Cholo di rimpossessarsi della città, ma i danni subiti sono stati più gravi del previsto e i contatti tra i robot e il computer si sono interrotti. Gli occupanti del bunker sono così prigionieri anche se ormai il livello delle radiazioni è più sicuro di quello di 300 anni fa. Siete stati scelti per liberare i prigionieri dal sottosuolo. Per farlo dovete guidare dei robot per le rovine di Cholo, raccogliendo le informazioni necessarie a liberare gli occupanti del bunker. La città di Cholo e i suoi abitanti robot sono rappresentati con una grafica a vettore in prospettiva, in modo da avere una visione in prima persona della città, vista con gli occhi del robot da voi comandato.

L'area da esplorare è circondata da un deserto radioattivo. Quando incontrate le radiazioni venite avvisati dal ticchettio di un geiger e un indicatore a barra segnala la forza delle emissioni.

In alto allo schermo c'è una piccola mappa della città e un puntino lampeggiante segnala la posizione attuale del robot da voi controllato. All'inizio controllate solo un robot: una specie di topo il cui nome in codice è "Rizzo". È però possibile prendere il controllo di altri robot in modo da formare una piccola armata androide.

L'attacco dei robot guardiani e le radiazioni infliggono danni al vostro robot: una barra situata in alto allo schermo indica il livello dei danni subiti. Se la barra si riempie completamente il vostro robot muore e voi passate a controllarne un altro. Il gioco finisce con la distruzione del vostro ultimo robot.

La confezione è completata da un racconto che imposta la scena e da un grande mappa colorata di Cholo prima della guerra: è un utile aiuto della vostra esplorazione.

Cholo è noioso: da un'occhiata alla confezione e dalla lettura del racconto pensavo che fosse maledettamente un bel gioco... ma purtroppo non lo è. Dopo poche partite mi sono stufato della bruttissima grafica e del sistema di comando e mi sono anche stufato di esplorare la città. Di cose da fare ce n'è ma non c'è sufficiente varietà e azione. Fossi in voi non comprerei Cholo a meno che siate molto ricchi e amanti dei giochi lenti e non gratificanti.

La storia è superba ma il resto non mi convince. Cholo mostra al giocatore un mondo nuovo e quindi all'inizio suscita molto interesse. Ma dopo un po' che vi aggirate il desiderio di scoperta si esaurisce e le cose iniziano a farsi noiose: come la lentezza con cui si genera la grafica a vettori e la scarsa natura del paesaggio. Un altro punto fastidioso è il modo in cui gli oggetti o i palazzi si materializzano dal niente e poi, quando girate a destra o a sinistra, spariscono. Immagino che questo gioco sia molto gratificante per chi persevera ma la mancanza di una certa velocità di azione mi ha presto annoiato.

PRESENTAZIONE 79%
Bella confezione con un interessante racconto ma ci sono alcune pecche e la funzione di "save" non funziona molto bene.

GRAFICA 68%
Grafica vettoriale confusa non convincente.

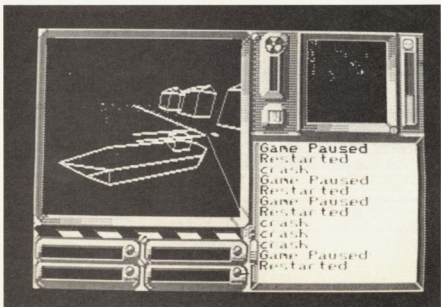
SONORO 48%
Niente musica ma ragionevoli effetti sonori.

APPETIBILITÀ 53%
Non è molto facile entrare nel gioco: quando avete fallito ogni tentativo, leggete le istruzioni. A fondo.

LONGEVITÀ 73%
Ci vuole tempo per esplorare la città e ancora di più per risolvere il gioco: la parola d'ordine è perseverare.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 44%
Il prezzo è alto per una bella confezione è un gioco mediocre.

GIUDIZIO GLOBALE 62%
Un'idea stimolante rovinata dalla lentezza di un'azione di gioco poco gratificante.

Dato che l'azione è un po' scarna, un gioco di questo tipo dipende interamente dall'atmosfera che riesce a creare e dalla attenzione che riesce a suscitare. Nel caso di un gioco come Cholo la sensazione di "essere lì" dipende totalmente dalla forza della grafica a vettore: ma qui è a mala pena adeguata. Ci sono alcuni aspetti veramente noiosi quale il fatto che i palazzi sorgono all'improvviso al vostro fianco invece che apparire gradualmente. L'azione di gioco è abbastanza interessante e la città da esplorare è ampia ma vi consiglio di guardarlo prima di prenderlo: Cholo poteva essere molto meglio.

SOS

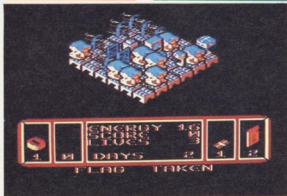
Mastertronic, cassetta L. 5.000, solo joystick o tastiera. Per C64, Spectrum

PRESENTAZIONE 75%
Bella a parte per il goffo sistema dei comandi.
GRAFICA 67%
Veloce, scorrevole, colorata con poca fantasia e alle volte un po' confusa.
SONORO 42%
Niente di speciale.
APPETIBILITÀ 55%
È facile giocare ma anche morire.
LONGEVITÀ 66%
Ampia area di gioco di cui è facile fare la mappa e sufficienti enigmi da risolgere.
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 72%
Pieno di spessore per sole 5.000 lire.
GIUDIZIO GLOBALE 59%
Un gioco di labirinto leggermente sotto la media, rovinato dalla continua necessità di ricominciare.

Sydney il droide si è schiantato con il suo aereo sulle rovine della capitale di Alpha Five: siccome l'avete mandato dovete andarlo a prendere.
Il vostro compito è di condurre l'atterrito robot per la città alla ricerca della radio che è stata sbalzata fuori dall'aereo durante l'incidente. Sydney può così "andare in onda" e guidare verso di lui la squadra di salvataggio. La città è vista in prospettiva 3D e mostra le strade e gli ostacoli che Sydney deve superare. Sfortunatamente la città non è così deserta come sembra: ci sono dei robot ancora funzionanti che pattugliano le strade pronti a divorare il nostro droide appena lo incontrano.
Nel suo viaggio tra le strade della città, Sydney è bloccato da ostruzioni quali terminali di computer e barriere. Per rimuoverli bisogna utilizzare gli oggetti appropriati che si trovano qua e là: possono esservi di molto aiuto floppy disc, bandierine e monete.
Il tempo scorre rapidamente su Alpha Five: i giorni sono corti e le notti motlo buie. A mano a mano che cala il sole lo schermo si oscura e il povero vecchio Sydney può far ben poco nelle ore più buie. Ancora una volta degli oggetti che si trovano qua e là facilitano il compito di Sidney.
Un pannello di comandi sotto la finestra principale informa sullo stato di Sidney e sugli oggetti il suo possesso. Lo sfortunato androide inizia con tre vite e quando ne perde una ricomincia dal punto in cui si trovava.

Non avevo grandi speranze per questo gioco. L'area di gioco è così piccola che lo scenario è confuso ed è difficile vedere dove vanno le varie strade: soprattutto per l'orribile colore (un'orribile mistura di viola e marrone). Il sistema di controllo è uno di quelli che odio in modo particolare: ruotare verso la direzione desiderata e poi andare avanti. SOS non è piacevole perché bisogna essere troppo precisi nei movimenti perché sia giocabile. Anche a 5.000 lire vale poco la pena.

Devo ammettere di non essere estremamente entusiasta di questo tipo di giochi, però SOS è meglio di molti altri e l'ho trovato abbastanza piacevole. La città è rappresentata con molta chiarezza e precisione, l'animazione dei personaggi è sufficiente e l'effetto della notte che cala è molto bello. A 5.000 lire fa impallidire molti giochi simili.

All'inizio ho pensato che fosse veramente brutto ma successive partite mi hanno fanno cambiare leggermente opinione. Il sistema dei comandi è un po' contorto e può rendere le cose frustranti ma ciò nonostante è un gioco piacevole e può essere abbastanza accattivante: specialmente quando iniziate a farvi una mappa e a essere pratico del mestiere. Non è eccezionale ma gli avventurieri arcade dovrebbero fare un tentativo: non è male per 5.000 lire.

BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA

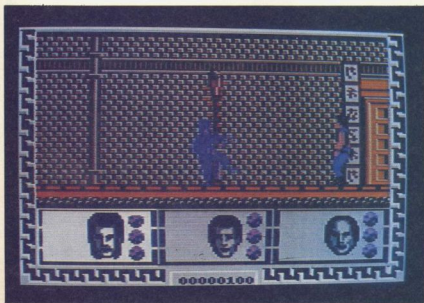
Electric Dreams, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick/tastiera. Per C64, Spectrum, Amstrad

Un grosso guaio a Chinatown è ultimo film di John Carpenter, regista amante dei film spettacolari d'effetto quasi sempre ispirati da un'idea geniale.
In questo caso per ammissione dello stesso regista la storia era poco importante visto che il pezzo forte del film erano gli effetti speciali.
Il malvagio Mandarino Lo Pan per convincere un demone a trasferirsi in un corpo umano deve sposare una giovane donna dagli occhi verdi e quindi sacrificarla.
I tirapiedi del Mandarino sono riusciti a catturare Gracie Law e Miao Yin, le amiche del cuore di due prestanti giovanotti: Jack Button e Wang Chi.
Le due ragazze, ambedue con gli occhi verdi, sono state condotte nei sotterranei di Chinatown a San Francisco, il regno di Lo Pan.
Il gioco inizia quando Jack e Wang accompagnati da un loro amico Egg Shen, si avventurano nel dedalo di strade di Chinatown con lo scopo di salvare le loro amiche. Sullo schermo avete i tre personaggi che possono essere controllati solo uno per volta ed hanno un'energia rappresentata da tre simbolini Yin e Yang. Quando quest'ultimi si esauriscono sotto i colpi degli avversari il personaggio muore.

Ognuno ha le sue caratteristiche personali: Jack Burton è un tipico eroe americano molto abile con la pistola, Wang Chi è particolarmente esperto nelle arti marziali mentre Egg Shen è un cinese dai magici poteri.

Il viaggio inizia con i tre personaggi disposti in fila indiana che si muovono da destra verso sinistra. Il primo della fila è quello sotto il controllo del joystick, affronta i nemici e raccoglie gli oggetti che incontra durante il percorso. Jack per esempio è più micidiale se raccoglie il *machine gun*, mentre Wang può fare affidamento sulla spada. Grazie ai suoi magici poteri Egg Shen è in grado di sparare colpi in un raggio limitato dalle sue dita; se raccoglie una bottiglia con una pozione magica incrementa i suoi poteri ed il raggio di tiro. Altre pozioni hanno l'effetto di aumentare l'energia del personaggio che l'ha raccolta.

Big Trouble in Little China ha quattro livelli di gioco: i primi tre sono abbastanza simili e consistono nel proseguire eliminando i nemici in stile Kung-Fu Master se si è disarmati oppure sfruttando l'arma appropriata. L'ultimo livello è dedicato allo scontro finale con lo Pan che appare su una nuvola volante. Per riuscire a sconfiggerlo dovete avere tutti e tre i protagonisti vivi e in forma. Una volta eliminato il diabolico Mandarino troverete finalmente le belle Gracie e Miao.

PRESENTAZIONE 66%
Classica confezione con buone istruzioni e veloce caricamento.
GRAFICA 55%
È anche carina ma sempre uguale e con uno scrolling monotono.
SONORO 20%
Solo qualche effetto per i colpi
APPETIBILITÀ 40%
Bleah!!!
LONGEVITÀ 30%
... vi accorgerete che c'è ben poco da scoprire e gli effetti speciali non ci sono.
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 10%
Qualità?
GIUDIZIO GLOBALE 23%
Meglio puntare su un gioco di combattimento autentico avrete maggiori soddisfazioni.

La cosa migliore che ha fatto l'Electric Dreams per questo gioco è stata quella di mandarcene due copie, così ne ho potuta buttare una dalla finestra e conservare l'altra per la recensione. Big Troble in Little China *è più che frustrante! Ti fa venir voglia di avere un lanciafiamme o meglio ancora una bomba al neutrone per eliminare quella massa di cialtroni che incotri per strada. Non succede assolutamente niente, l'unica cosa che potete fare è passeggiare in bella compagnia e malmenare qualcuno finché non finisce l'energia e allora buona notte ai suonatori...*
Penso che a recensione ultimata lancerò anche la seconda copia dalla finestra.

EQUALIZER

The Power House, cassetta L. 5.000, solo joystick, per C64

Disastro! La donna di un uomo della pietra è stata catturata e ora è tenuta prigioniera da qualche parte nella scala evolutiva. Infuriato, il nostro eroe di Neanderthal è in procinto di rischiare la vita e la testa per riprenderla. La sua ricerca si svolge attraverso 18 paesaggi a scorrimento orizzontale che rappresentano ognuno una diversa era evolutiva. Creature di ogni sorta cercano di sbarrargli la strada, la loro identità dipende dall'era in cui ci si trova: il primo schermo è abitato da lumache e da lucertole mentre dopo appaiono uccelli e insetti. Venire in contatto con queste creature è fatale ma possono essere distrutte con un colpo di mazza ben assestato. Altri ostacoli da evitare sono grandi abissi e rocce, i quali appaiono entrambi a intervalli nel paesaggio e sono mortali per il povero cavernicolo.

Dovete collezionare i frutti che troverete disseminati lungo il paesaggio appesi agli alberi. C'è un frutto speciale alla fine di un livello che, quando viene raccolto, fa apparire un cuore. Se il nostro peloso eroe lo tocca viene trasportato al successivo e più difficile livello. In alto allo schermo c'è una barra che diminuisce a poco a poco e che rappresenta il tempo che resta per finire lo schermo: quando si esaurisce si perde una vita e l'uomo delle caverne ricomincia dall'inizio del livello in cui si trovava.

È strano: The Equalizer *ha un certo fascino. Sembra terribilmente stupido ma si gioca bene. L'ho trovato abbastanza irresistibile non perché sia un gioco meraviglioso ma solo perché c'è una specie di forza che ti spinge a passare di livello in livello. È abbastanza facile entrare nel gioco in quanto il livello di gioco diventa più difficile a mano a mano che progredite: più nemici più salti. C'è di che stare occupati per un po' e può valere 5.000 lire dei vostri capitali.*

The Equalizer *(pronunciato con voce profonda come in certe pubblicità... e poi subito strillato con sorpresa) è come un bebè? Mi aspettavo una specie di super-eroe-potentissimo -armato-fino-ai-denti... Beh! non è male. È colorato, abbastanza impegnantivo e dovrebbe divertire chiunque per un paio di giorni. Dategli un'occhiata se avete già comperato gli altri giochi economici che valgono qualcosa...*

PRESENTAZIONE 70%
Titolo ingannevole e utile funzione restart

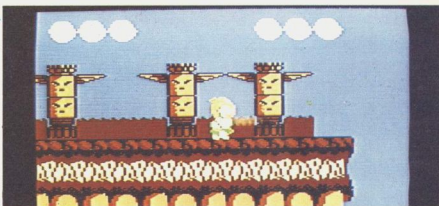
GRAFICA 71%
Fondali e personaggi colorati

SONORO 53%
Effetti decenti e colonna sonora nella media

APPETIBILITÀ 68%
L'azione variegata è abbastanza attraente.

LONGEVITÀ 56%
È abbastanza impegnativo progredire nei livelli superiori e ce ne sono a sufficienza.

RAPPORTO QUALITA°/ PREZZO 72%
A questo prezzo è abbastanza divertente.

GIUDIZIO GLOBALE 60%
Non è del tutto una perdita di tempo ma è ben lontano dall'essere un acquisto essenziale.

Il titolo di questo gioco trae leggermente in inganno ma dietro la facciata c'è una versione semplificata e giocabile di Wonder Boy. *I fondali sono colorati e gli sprite sono molto carini. Dopo il primo paio di schermi c'è una forza che ti spinge ad andare avanti e è una sfida che non è facile vincere. Ci sono alcuni bug: soprattutto nella locaizone degli sprite (animali che appaiono sotto il terreno, ecc) ma questo non dà fastidio. Non è il miglior gioco economico esistente ma è ben lontano dall'essere il peggiore.*

SHAO-LIN'S ROAD

The Edge, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum

Lee è stato insignito dei massimi onori nell'arte marziale segreta di Chin's Shao-Lin, un'arte feroce che dota i suoi adepti del potere di uccidere con un solo colpo. Armato di questo terribile potere se ne è andato per il mondo a cercar fortuna. Trovato un tempio dall'aria misteriosa Lee entra e si ritrova circondato da diabolici furfanti che hanno deciso di ucciderlo...

Qui arrivate voi. Nei panni di Lee dovete combattere due volte in cinque diverse scene. Ogni scena ha tre piani ed è lunga tre schermi (scorrevoli). Lee può saltare da un piano all'altro, cosa che gli consente di sottrarsi o di attaccare i furfanti di ogni piano.

Quando un avversario arriva a portata Lee può tirare un mortale calcio Chin Shao-Lin. Il furfante può rendere la pariglia e ogni colpo andato a segno con successo aggiunge un punto al "hit meter" di Lee. Se subisce più di tre colpi Lee cade incosciente e perde una delle sue tre vite.

Alle volte, quando Lee si sbarazza di un avversario, appare una palla di energia: se la raccoglie Lee viene fornito di un temporaneo potere magico durante il quale si illumina di blu e può lanciare palle di energia attraverso lo schermo. Questo potere non dura a lungo e quando svanisce Lee deve ritornare a usare i piedi.

Per passare da uno schermo all'altro Lee deve uccidere un certo numero di nemici, numero che è visualizzato in alto allo schermo. Quando avete ucciso tutti i furfanti, Lee passa al successivo e più difficile schermo.

Se vi piacciono le conversioni mediocri allora continuate a leggere. Non offre niente di speciale a parte, forse, un paio d'ore di divertimento. La grafica e il sonoro sono assolutamente mediocri e l'azione di gioco è appena appena soddisfacente. Sarebbe stato un po' più interessante se Lee fosse stato capace di qualche mossa in più ma così com'è è un platform game limitato e noioso.

Shao-Lin's Road *non è eccellente ma non è così misero. È facile farci la mano: semplici mosse di calci e pugni con qualche corsetta per andare sul tranquillo. Ma non c'è molto e non mi ha ispirato abbastanza da rifarci una partita. È troppo ripetitivo e certo non offre 18.000 lire di divertimento: dimenticatelo.*

PRESENTAZIONE 63%
Joystick e opzione di ridefinizione dei tasti. Ragionevole schermo dei titoli.

GRAFICA 62%
Gli sprite sono mal animati mai fondali sono funzionali.

SONORO 43%
Un motivetto un po' scadente non aggiunge nulla all'atmosfera del gioco e gli effetti sonori sono poveri.

APPETIBILITÀ 66%
È facile da giocare ma non è particolarmente eccitante.

LONGEVITÀ 41%
Le cinque scene non offrono molta varietà.

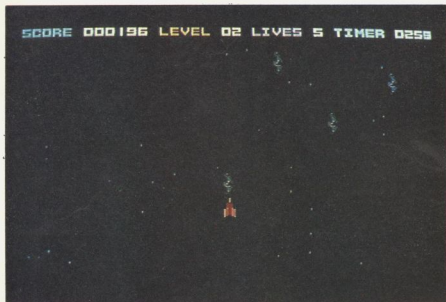
RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 38%
Troppo caro per un gioco così limitato.

GIUDIZIO GLOBALE 47%
Una mediocre conversione di un mediocre gioco arcade.

DIZASTERBLASTER

Americana, cassetta L. 7.500, joystick. Per C16

La Terra è minacciata: l'unico ostacolo alla sua estinzione e rappresentato dal vostro trio di caccia anti-alieni. L'esercito di invasione aliena sembra indistruttibile ma nell'armatura aliena c'è un punto debole: 17 pianeti a scorrimento orizzontale la cui distruzione annienterebbe l'esercito nemico...
L'azione è vista di lato e le squadriglie di navicelle aliene entrano da entrambi i lati dello schermo. Dopo aver resistito a un certo numero di attacchi il pianeta cambia colore e il giocatore deve affrontare un secondo e identico attacco. Questa volta il pianeta esalando il suo ultimo respiro esplode consentendo al giocatore di partecipare a un bonus game.
Lo schermo visualizza una fila di numeri orizzontale che rappresentano i punti bonus. Una luce lampeggia lungo la linea e il giocatore deve cercare di fermarla (premendo il pulsante di fuoco) in corrispondenza del numero più alto. Portata a termine questa azione, la luce si sposta nel pannello più basso dove gira intorno a un cerchio formato da due icone "vinci" e due icone "perdi": fermandola sull'icona "vinci" guadagnate i punti.

Dizasterblaster *non poteva avere nome più complicato e difficile da ricordare. Nel complesso il gioco merita la sufficienza anche se non dovete attendervi niente di particolarmente entusiasmante. È sempre la solita minestra cotta e stracotta che comunque non è ancora andata a male e soprattutto cucinata con ingredienti di buona qualità.*

PRESENTAZIONE 40%
Punteggio e joystick nella porta 1. Stop! Non serve altro

GRAFICA 41%
Buon assortimento di alieni molto probabilmente acquistati ad una svendita televisiva.

SONORO 45%
È sempre la solita musica.

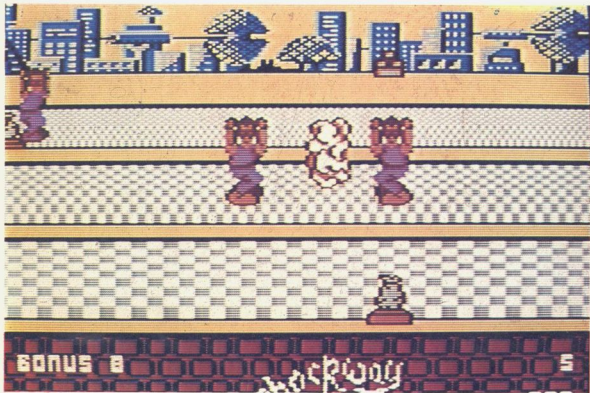
APPETIBILITÀ 42%
Spara, spara e spara...

LONGEVITÀ 34%
... e poi colpisci, colpisci, colpisci

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 41%
Meno male è sotto il deca.

GIUDIZIO GLOBALE 39%
Per essere veloce è veloce, però è anche noioso.

SHOCKWAY RIDER

Faster Than Light, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, per C64, Spectrum

Nelle città del futuro non cammina nessuno: la tecnologia si è così sviluppata che sono le strade che si muovono mentre le persone non devono fare altro che stare in piedi e aspettare di raggiungere la propria destinazione. Ma questa moderna metropoli non è un paradiso, le sue strade sono pericolose e i percorsi semoventi ancora di piu! Ma non tutti sono dei criminali voi in effetti siete tutto l'opposto: Greg "Cobra" Follis, la guardia del corpo più tosta del mondo (e con le basette più terribili del mondo). Vi siete presi carico di "ripulire" le strade della città e decidete di iniziare l'opera di risanamento dagli otto livelli di percorsi semoventi.

Il percorso pedonale circolare si divide in tre sezioni parallele che scorrono nella stessa direzione a velocità diverse. Le strade sono viste in prospettiva e i personaggi cambiano di dimensione a seconda che entrino o escano dallo schermo.

L'obiettivo è di completare il circuito entro un limite di tempo dato, uccidendo quanti più personaggi possibili.

All'inizio potete usare i pugni ma i marciapiedi lungo i percorsi sono disseminati di mattoni o sfere che sono molto più efficaci. Potete guadagnare vite extra collezionando oggetti o sparando a spettatori innocenti, a seconda del livello. Per esempio: nel primo livello si può guadagnare una vita extra sparando a cinque spettatori mentre nel secondo livello bisogna collezionare sette sacchi postali. Completato un circuito il giocatore progredisce automaticamente nel livello successivo. Se siete sensibili oltre che tosti affrontate i percorsi in ordine di pericolo crescente: così mentre progredite incontrerete più cattivi da abbattere e più ostacoli da evitare.

I criminali della città del futuro sono furbi e lungo la Strada Principale Semovente li potrete riconoscere per la loro maglietta rosa e gli occhiali scuri. Ma non fatevi ingannare dall'apparente innocenza dei passanti: quel debole vecchietto può trasformarsi in ogni momento in un rapinatore. La via più sicura è quella di uccidere chiunque vediate!

Di questi tempi sono pochi i giochi insoliti e giocabili: Shockway Rider *appartiene sicuramente a questa categoria. L'idea è molto semplice e ha una strana capacità d'attrazione, marginalmente offuscata dalla mancanza di una reale varietà tra un livello e l'altro. La presentazione è raffinata con un'ottima colonna sonora e uno dei più strani schermi dei titoli che abbia mai visto. Non è un acquisto indispensabile ma interessante.*

Il nostro eroe si è giocato la testa e il rapinatore trionfante alza le braccia esultando...

Shockway Rider *è essenzialmente un difficile gioco della campana giocato su tre livelli semoventi. Non sembra particolarmente eccitante ma il concetto è abbastanza originale ed è molto ben realizzato. Progredire nel gioco dipende interamente dalla vostra abilità: non ci sono dei veri schemi e mentre una partita può andarvi benissimo l'altra può essere disastrosa. Una linea sottile divide l'attrazione e la frustrazione e i programmatori l'hanno tenuto sul filo del rasoio: complimenti a tutti quelli che hanno contribuito alla sua realizzazione.*

Volete un panino al mattone?

Shockway Rider è uno di quegli strani concetti che hanno visto la luce solo perché esistono i computer. È divertente da giocare, coinvolgente con la "C" maiuscola e dannatamente frustrante. All'inizio la musica sembra superflua ma una volta che vi fate prendere dal gioco è eccezionale: non potrei giocare senza! Non fate come le pecore che comprano qualunque licenza dal nome altisonante: provate questo prodotto originale e rinfrescante e sperimentate quanto belli possano essere i programmi per computer.

Un perfido rapinatore e un vecchietto apparentemente innocuo... chi ha detto che i basettoni siano fuori moda?

PRESENTAZIONE 97%
Schermo dei titoli semplice ma d'effetto, utili informazioni su schermo più modo dimostrativo, opzione di allenamento, modo di pausa e dispositivo di restart

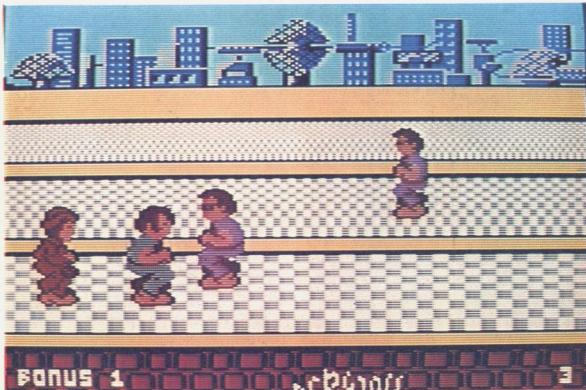
GRAFICA 83%
Sprite larghi e tarchiati ma funzionali con scorrimento parallattico d'effetto.

SONORO 84%
Potete scegliere tra alcuni begli effetti e una adeguata colonna sonora di Rob Hubbard

APPETIBILITÀ 93%
Un'azione di gioco semplice ma molto attraente e coinvolgente

LONGEVITÀ 81%
Manca di varietà ma ciò nonostante è giocabile e attraente

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 81%
È un po' caro ma certamente vale la pena

GIUDIZIO GLOBALE 86%
Un gioco originale che nasconde una buona giocabilità: e inoltre è un ottimo seguito di **Light Force**

STAR RAIDERS II

Electric Dreams, cassetta/disco L. 18.000/25.000, joystick/tastiera. Per C64, Atari, Spectrum

Qualche anno fa l'Atari era praticamente la casa leader nella produzione dei videogiochi. Alcuni dei classici della storia dei videogiochi come Miner 2049'er, Pole Position, Pac Man furono realizzati proprio per i computer della ditta fondata da Nolan Bushnell. **Star Raiders** apparteneva a questa categoria e la versione per l'Atari 800 era il fiore all'occhiello di quella macchina al tempo molto costosa.

Con la diffusione in larga scala di computer come il Commodore 64, Spectrum, Bbc molti videogiochi *primitivi* di quell'epoca furono tradotti per queste macchine cosa che invece non accade per **Star Raiders**. Problemi legali avevano bloccato la realizzazione di questo gioco e solo ultimamente, dopo ben otto anni, l'Electric Dreams ha messo a punto una versione aggiornata, e battezzata **Star Raiders II**.

Il vostro compito è comandare l'astronave Liberty Star, difendere il sistema solare Celos IV dagli attacchi degli invasori Zylons e contemporaneamente riuscire a distruggere il Procyon, il sistema solare dove sono collocate le basi di apopoggio dei nemici.

Sullo schermo del gioco avete il pannello di controllo dell'astronave con la visione del campo di battaglia, il punteggio ed una serie di indicatori per l'energia, i messaggi del computer, il tipo di arma utilizzata ed il surriscaldamento dei laser.

Star Raiders II inizia con l'astronave nei pressi del pianeta Terris attaccato da una decina di *fighters*. Gli Zyloniani utilizzano tipi di astronavi d'attacco: le veloci, maneggevoli ed armate con laser Zylon Fly Fighters e gli agili e terribili Destroyers che con le loro armi micidiali vaporizzano le città della Federazione. Come se non bastasse ci sono anche le Command Ships che sono armate con armi anti protoni, trasportano gli Zylon Commanders e riforniscono le squadriglie di attacco.

Le armi a disposizione del Liberty Star Fighters sono il semplice e classico cannone a laser, il cannone a ioni, da che viene selezionato automaticamente quando si affrontano gli Zylon Fly Fighters e i Command Ships, ed il lancia missile di superficie per distruggere le basi di attacco degli Zylon. Il gioco è un continuo viaggiare con l'iperspazio tra i tre pianeti di Celos IV, l'astronavi madre ed il sistema di Procyon.

Nel sistema solare amico ci sono tre pianeti, una luna e due astronave principali indispensabili per rifornire il Liberty. In quello avversario ci sono tre pianeti.

Durante i combattimenti si può dotare la propria astronave di speciali scudi di difesa che consumando energia neutralizzano i colpi avversari. Uno speciale segnale acustico vi avverte quando il Liberty Star Fighters è in riserva e dovete raggiungere l'astronave madre. Gli spostamenti avvengono sulla speciale mappa: muovete una manina sul simbolo che volete raggiungere e quindi premendo il pulsante di sparo si aziona l'iperspazio e si raggiunge la destinazione voluta. Per eliminare definitivamente gli invasori dovete distruggere le basi di attacco disposte sulla superficie dei tre pianeti del sistema solare nemico. **Star Raiders II** assegna anche un punteggio in base al numero ed il tipo di avversari abbattuti. Al termine di ogni missione, esattamente come in quello originale, viene assegnato un grado di abilità.

PRESENTAZIONE 65%
Istruzioni essenziali anche se vi accorgerete che sullo schermo ci sono alcuni indicatori assolutamente inutili.

GRAFICA 76%
Le sagome dei nemici non sono ben realizzate. Carina è la carta dei sistemi solari anche se non si nota alcuna differenza tra quella di Procyon e Celos IV.

SONORO 55%
Ben realizzato l'effetto iperspazio. Capirai che difficoltà!

APPETIBILITÀ 77%
Un videogioco anerobico da giocare quasi senza respirare...

LONGEVITÀ 61%
... anche se alla lunga le azioni diventano ripetitive quasi come lavorare in un ufficio di periferia.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 55%

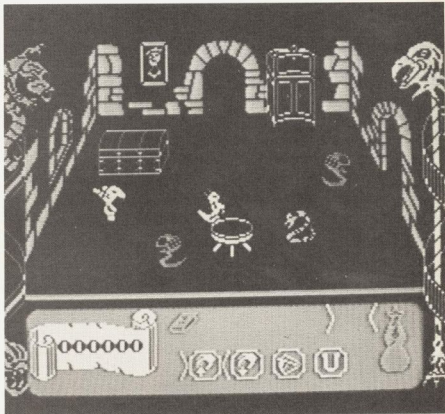
GIUDIZIO GLOBALE 77%
Star Raiders II appartiene alla storia dei videogiochi e a otto anni dalla sua nascita è reso di pubblico dominio. È già una vittoria!

Al tempo del VCS Star Raiders *era uno dei miei giochi preferiti: molto veloce ed impegnativo non permetteva il minimo errore. Queste caratteristiche sono mantenute nella versione 87 e vi assicuriamo che per sopravvivere e difendere le città alleate bisogna essere rapidi e precisi. Comunque* Star Raiders II *poteva essere reso meglio e migliorato in alcuni particolari come qualche strumento di controllo in più sulla consolle. Otto anni sono tanti e qualche novità in più era lecito aspettarsela.*

CON-QUEST

MAD, cassetta L. 7.500, joystick o tastiera, per C64, Spectrum, Amstrad

Oscar è in difficoltà con i fantasmi. Si è appena trasferito in un grande castello gotico e ha scoperto che il posto è infestato dal diabolico Grell e dai suoi scagnozzi. Ha chiesto a quel gruppo di lamentosi sferraglianti di andersene ma come unica risposta ha ricevuto una risata e un lancio di stoviglie: povero Oscar! La sua ultima possibilità è di scacciarli con la forza ma per farlo deve cercare nei meandri del castello gli oggetti che gli danno il potere necessario.

Lo schermo mostra una visione tridimensionale della locazione in cui ci si trova e Oscar può muoversi liberamente entro i confini dello schermo: se oltrepassa una delle porte una nuova stanza appare alla vista. Un pannello dei comandi situato in basso allo schermo visualizza quattro icone (da usare per: prendere, lasciare, esaminare o usare gli oggetti trovati) e un indicatore d'energia (dell'anima). Nel suo girovagare Oscar è costantemente attaccato dagli scagnozzi del demone. Questi spettri sono pericolosi e basta un loro tocco per ridurre l'energia dell'anima di Oscar. Se l'indicatore dell'anima sparisce completamente Oscar muore ma c'è un rimedio: se trova la Sfera dell'Immortalità può toccare i fantasmi senza ferirsi. Questo è un bell'aiuto e Oscar ha bisogno di tutti gli aiuti possibili se vuole sbatter fuori gli occupanti soprannaturali.

I nostalgici dei bei tempi andati, quando lo Spectrum era lo "stato dell'arte" hanno trovato il loro nuovo gioco sia visivamente che auditivamente vecchio. Dire che l'azione di gioco è semplicistica è dire poco: è pessima sotto tutti i punti di vista. E il prezzo è una barzelletta. Lasciate perdere.

È tempo di riflusso. Quest'orrido programma mi ricorda quel "tanto si vende comunque" che aveva caratterizzato il software per lo Spectrum nel boom che questo sistema aveva avuto nel 1983. La grafica è debole per non parlare del sonoro e dell'azione di gioco che è orrenda. Cercare di cavar fuori un minimo di divertimento da questo gioco è come cercare di cavar sangue dalle rape. Un programma orripilante da evitare anche a questo prezzo relativamente basso.

È una bella schifezza! Tutti gli sprite sono monocromatici e quando si scontrano fanno un bel macello. I fondali sono poco più che linee raffiguranti le porte. Ha delle qualità, ma non molte. Ma i programmatori sanno che il 64 ha un chip sonoro? Sembra di no, dato il pessimo rumore dei passi che è pure fuori sincrono. Di solito mi piacciono questi giochi ma Con-Quest *non è stato sfruttato al massimo ed è un gioco mediocre.*

PRESENTAZIONE 71%
Sistema ad icone abbastanza buono ma poco altro

GRAFICA 14%
Fondali insufficienti e mal animati, sprite monocromatici.

SONORO 3%
Due o tre effetti sonori molto rozzi e indatti.

APPETIBILITÀ 31%
All'inizio l'esplorazione può anche essere divertente...

LONGEVITÀ 16%
... ma non abbastanza da farvelo ricaricare.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 30%
Il prezzo così basso può indurre qualche commiserazione.

GIUDIZIO GLOBALE 15%
Un misero arcade adventure ben al di sotto degli standard attuali.

ENDURO RACER

Activision, cassetta/disco, L. 18.000/25.000. Per C64, Spectrum

I tasselli di un artigliato da fuori strada sono in primo piano sullo schermo. Alla guida del fuoristrada un pilota vestito di tutto punto con stivali, imbottiture casco e mascherina sgasa in attesa dello start. Inizia il countdown, tre, due uno, GO! Le moto scaricano tutta la loro potenza sul terreno e si avviano ad affrontare le asperità del percorso a tutta velocità. Curve, sassi e macigni, sabbia e sterrati, guadi cunette e salti artificiali sono alcune delle difficoltà di Enduro Racer.

La gara è divisa in cinque parti. Il pilota deve riuscire a terminare ogni stage in meno di un minuto pena la squalifica. Il primo è il più facile su un percorso di terra battuta con cunette, salti e sassi da evitare. Il secondo ha un fondo di sabbia che penalizza la tenuta in curva. Il gioco è visto esattamente come se una telecamera montata su una moto riprendesse il pilota in corsa. Gli effetti del movimento con lo sfrecciare degli alberi oppure i sali e scendi del terreno sono molto ben realizzati. La tecnica per guidare la moto è simile a quella utilizzata nella realtà. Quando si affronta una curva la moto si inclina ed il crossista mette il piede a terra. Nell'affrontare i salti bisogna alzare la moto (tirando indietro la leva del joystick) impennata prima della cunetta e poco prima dell'atterraggio. Con questa tecnica riuscirete a volare con stile senza essere disarcionati dalla moto. Ogni percorso deve essere completato in meno di un minuto. Solo in questo modo sarete ammessi alla seconda parte. Il punteggio aumenta proporzionalmente alla strada percorsa con un bonus finale che tiene conto del tempo impiegato. Naturalmente è importante mantenere la velocità sempre al massimo ed evitare massi, ostacoli ed altri concorrenti che possono provocare la caduta. Il gioco termina quando non si riesce a concludere lo stage in 60 secondi (sullo schermo è indicato il tempo). Uno schermo finale indica i tempi impiegati a percorrere ogni percorso e nel caso non lo sia completato la percentuale di strada fatta.

Wow! L'enduro è sempre stata la mia passione (una volta si chiamava regolarità e la Parigi Dakar non andava di moda). Mi ricordo che partivamo in una carovana di Klm, Swm, Gilera, Zundapp ect. ect. e giravamo Alpi e Prealpi alla ricerca di guadi, sentieri e mulattiere. Ma questo ha poco a che fare con questa conversione del coin-up della Sega. La grafica non è certo a livello di quella da bar ma comunque è ottima (abbiamo provato la versione per Spectrum). Alcuni effetti come il sali e scendi dalle cunette e i salti oppure il rotolare della moto quando urta un ostacolo sono veramente notevoli. Gli appassionati di motocross e fuori strada in generale si divertiranno con Enduro Racer *anche se volare sui salti di qualche circuito di Motocross come Gallarate o Gualdo Tadino è sicuramente un'altra cosa e non avete a vostra disposizione il manubrio come nella versione da bar.*

PRESENTAZIONE 80%
Una foto di due motocrossisti in copertina ed uno splendido schermo di caricamento.
GRAFICA 89%
Ottimi effetti che danno la sensazione della velocità e dei salti.
SONORO 10%
La versione per Spectrum, come al solito, ha effetti del tutto insignificanti.
APPETIBILITÀ 90%
Affascinante e ben realizzato vi impegna a fondo...
LONGEVITÀ 88%
...anche se la moto è poco maneggevole.
RAPPORTO QUALITÀ-PREZZO 70%
Costa meno di 15 litri di miscela al due per cento.
GIUDIZIO GLOBALE 89%
Un'ottima conversione del coin-up con splendide sensazioni per tutti gli amanti del fuoristrada.

LAZERWHEEL

MAD, cassetta L. 7.500, joystick o tastiera, per C64

PRESENTAZIONE 58%
Informazioni su schermo relativamente utili e istruzioni decenti.

GRAFICA 65%
Chiara e funzionale nonostante la mancanza di varietà

SONORO 56%
Blanda colonna sonora e effetti mediocri.

APPETIBILITÀ 48%
È immediatamente giocabile ma non molto eccitante.

LONGEVITÀ 24%
Dopo qualche partita non c'è ragione di rigiocarlo.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 39%
È a buon mercato ma non vale lo sforzo.

GIUDIZIO GLOBALE 31%
È bello da vedere ma non da giocare.

Le forze aliene hanno invaso gli otto settori della sopraelevata iperspaziale e vi hanno seminato delle bombe nel tentativo di ostruire questa vitale via di comunicazione. La vostra astronave è stata inviata a cercare gli alieni e a spedirli nel dimenticatoio.

L'astronave rimane al centro del settore circolare e rotando può dominare l'intero settore. Alieni e bombe roteano lungo i muri del settore con un sistema di codice colore che permette di distinguere le loro diverse funzioni. Quando colpite un blocco viola si divide in due: uno giallo e l'altro blu. Questi ruotano intorno al settore in direzioni opposte formando, momentaneamente quando si incontrano, un blocco grigio. Se gli sparate, ritardate l'ingresso di nuove bombe nel settore e questo vi dà più separatamente ai blocchi giallo e blu, dovrete poi distruggere i blocchi che restano per facilitare il ritorno all'originario colore viola.

I blocchi verde chiaro vanno colpiti tre volte: ogni colpo li fa cambiare di colore (prima ciano poi azzurro) e di direzione. Se riuscite a eliminare questi blocchi si riduce del 10% la percentuale di danneggiamento del settore. I blocchi lampeggianti arancione e marrone portano dei bonus proporzionali al tempo rimasto mentre i blocchi lampeggianti rosso, rosa o bianco sono delle bombe che dovete distruggere prima che esplodano.

Quando un colpo manca il bersaglio appare un blocco grigio che si ferma lungo i muri del settore: se lo colpite un'altra volta respingerà all'indietro i vostri colpi distruggendo la vostra astronave. Le bombe e i blocchi lampeggianti marrone hanno lo stesso catastrofico effetto. Nei livelli superiori appaiono dei cerchi rossi che roteano intorno alla vostra astronave: se non vengono colpiti esplodono.Si guadagnano dei punti a seconda del colore dei blocchi distrutti e del tempo rimasto alla fine del livello (rappresentato con un timer nel pannello dei comandi). I totali vengono immagazzinati in ognuno degli otto settori e, passando da schermo a schermo, si accumulano i punti. I punti diminuiscono lentamente quando lasciate un settore ma i punti immagazzinati vengono aggiunti al punteggio ogni volta che rientrate in un settore. Se accumulate più di 100 punti il timer del livello diminuisce rapidamente consentendovi di entrare più rapidamente nel livello successivo.

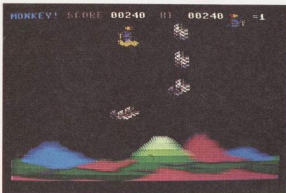
È triste ma vero: Lazerwheel è una noia binaria. Potenzialmente l'idea è notevole ma avrebbero dovuto svilupparla meglio: così com'è manca di varietà e di qualunque attrattiva. C'è solo uno schermo di azione noiosa e niente che ispiri per più di un paio di partite. Non capisco perché la Mastertronic abbia deciso di editare questo gioco per 7.500 lire nell'etichetta MAD quando hanno editato POD per 2.000 lire meno.

Lazerwheel è un'idea molto semplice e divertente ma dopo sole poche partite diventa ripetitivo. Lo schermo principale è reso bene e il movimento degli oggetti è fluido ma alla fine è brutto e semplicemente noioso. Sarebbe stato meglio se fosse costato meno soprattutto se si considera la poca varietà.

È presentato in modo carino, è disegnato con vivacità e il sonoro è piacevole: l'unico vero problema è che l'azione è molto semplice e noiosa. Stare nel centro di un cerchio sparando alle cose che si muovono lungo il suo bordo è proprio palloso. C'è poca differenza tra un livello e l'altro e un rigor mortis mentale subentra dopo poche partite. Dov'è l'azione e il divertimento? Non qui. Provate POD o Void Runner.

MONKEY MAGIC

Micro Design, cassetta, L. 7.500, joystick/tastiera. Per C16/+4

Lo Scimmiotto è un racconto molto conosciuto in Cina ed anche in Giappone. Scritto intorno al 1500 racconta di una scimmia un pò biricchina che è riuscita a diventare un monaco buddista. Una regina le permette di dimostrare i suoi poteri aiutando un vero monaco umano nel recuperare delle sacre scritture. La scimmia può muoversi a bordo delle nuvole ed utilizzare uno speciale bastone dai poteri magici.
Questo strano e mistico personaggio è stato lo spunto per realizzare una serie di giochi.
Esattamente come nella leggenda orientale lo Scimmiotto deve recuperare le scritture sacre. Il viaggio è molto lungo e pericoloso a cavallo della sua magica nuvola.
Volando nell'alto dei cieli può incontrare molte forze malvagie che faranno di tutto per fermarlo. **Monkey Magic** inizia con tre vite e lo Scimmiotto deve sopravvivere volando il più lontano possibile ed eliminando il maggior numero di creature maligne. Ogni nemico abbattuto incrementa il vostro punteggio.

Jeff Minter insegna: il misticismo orientale per realizzare uno dei più classici degli shoot'em up. *Lo Scimmiotto comunque potrebbe essere anche un'astronave e le creature maligne degli alieni che il risultato non cambierebbe. Ad ogni modo* Monkey Magic *è piacevole da giocare ed è un buon prodotto per i possessori del C16. Inoltre tenete le antenne sintonizzate per bene perché la Micro Design ha già annunciato la realizzazione della seconda parte di* Monkey Magic.

PRESENTAZIONE 60%
Tranquilla, senza fronzoli con la faccia della scimmia che vi parla.

GRAFICA 50%
Buona animazione e discreta definizione di tutti gli sprite.

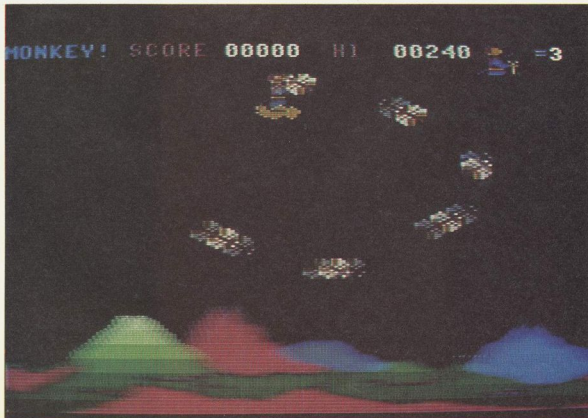
SONORO 30%
Zzap Zzap ed ancora Zzap

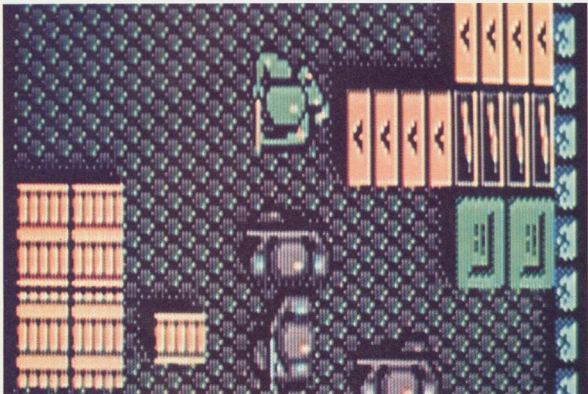
APPETIBILITÀ 51%
Tutto quello che vi può dare un shoot'em up...

LONGEVITÀ 42%
... con poche sorprese.

RAPPORTO QUALITA PREZZO 55%

GIUDIZIO GLOBALE 37%
Meglio leggere lo **Scimmiotto** il libro che ha ispirato il gioco: avrete tutto da guadagnarci.

"Gioco Caldo"

INTO THE EAGLES NEST

Pandora, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64, Spectrum

All'interno delle linee Tedesche giace un'immensa fortezza, nome in codice: Eagle's Nest. Tre commandos sono stati catturati mentre cercavano di far esplodere questo simbolo del potere nemico, ma non prima che fossero riusciti a installare nella fortezza delle cariche di esplosivo. La Gestapo li sta torturando orribilmente per scoprire dove hanno piazzato l'esplosivo, e anche i sabotatori più esperti possono crollare sotto il peso di una tale pressione...
La vostra missione, se accettate di protarla a termine, consiste nell'infiltrarvi nella fortezza, liberare i prigionieri e distruggere il Nido delle Aquile.
L'azione è vista dall'alto e si svolge su quattro piani ai quali si accede attraverso un ascensore. Orde di soldati tedeschi pattugliano la fortezza, danneggiandovi (sotto forma di Hit Points) ogni volta che entrano in contatto con voi. Il danno subito può essere risanato o mangiando del cibo o utilizzando una cassetta del pronto soccorso: potete trovare entrambi all'interno della fortezza.
Si può uccidere i soldati nemici sparando, però voi potete portare solo 99 caricatori di munizioni alla volta: potete rubarne altre nei depositi tedeschi.
Il vostro cammino attraverso la costruzione è ostacolato oltre che dai soldati nemici anche da delle porte: alcune si possono aprire sparando, per altre è necessaria la chiave. Un pannello situato alla destra dello schermo principale mostra: il vostro punteggio, i danni subiti, il numero di munizioni rimasto e il numero delle chiavi in vostro possesso.
Disseminati per il castello ci sono anche dei preziosi tesori d'arte che, se raccolti, aumentano il punteggio. Potete trovare i tesori anche all'interno di casse da imballaggio che potete aprire facendo saltare il coperchio. Alcune casse però contengono della dinamite e quando vengono colpite esplodono uccidendovi.
Ci sono quattro missioni di difficoltà crescente: nelle prime tre bisogna liberare rispettivamente uno, due o tutti i prigionieri mentre nella missione finale dovete distruggere il castello.
Quando trovate un prigioniero, questo vi segue per la fortezza fino alla fine della missione. Per distruggere l'Eagles Nest dovete attivare il detonatore che si trova in ogni livello.
Dei messaggi a scorrimento vi informano di tutti gli oggetti trovati o distrutti, e vi danno degli incoraggiamenti per aiutarvi nella missione.

"Bang Bang, Pop Pop, tu muori, io no" i soldatini binari al loro meglio: "Non vale! Non puoi uccidermi: sono un carroarmato!

Dietro alla mediocre confezione di Into the Eagles Nest *si nasconde un gioco stupendo. I cloni di* Gauntlet *sono di moda di questi tempi e questo utilizza al meglio questo schema. La grafica è molto bella: evocativa e di grande spessore e definizione. L'azione è tesa ed elettrizzante: specialmente quando girate l'angolo urlando e vi imbattete in un branco di soldati tedeschi assetati del vostro sangue! È molto divertente e vale fino all'ultima lira.*

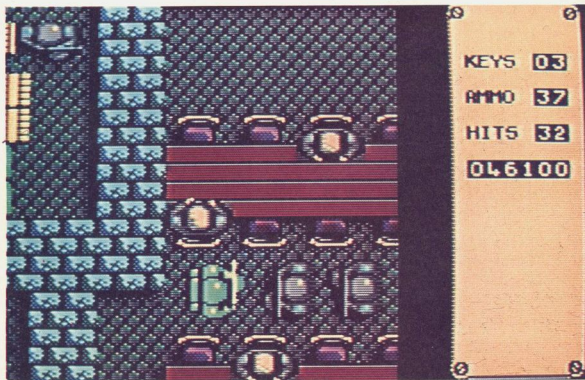
P.S

I pericoli sono dietro ogni angolo — o così sembra...

Due guardie tedesche attaccano il nostro eroe dal casco verde, stretto tra due tavoli, destinato a morire... a meno che non sia rapido come il fulmine! A ogni tavolo siede un Capitano, che tamburella con le dita: colpiteli e mieterete punti!

Anche se i cloni di Gautlet *stanno spuntando a un ritmo allarmante, alcuni di essi, e questo ne è il caso, sono molto belli. Grafica e effetti sonori evocativi si combinano con un'azione di gioco eccitante e attraente. In* Eagles Nest *ci si sente veramente parte dell'azione: è molto facile farsene completamente assorbire. Portare a termine le quattro missioni impegnerà a lungo qualsiasi giocatore e, se siete un fan di* Gauntlet, *a questo prezzo vale la pena dargli un'occhiata.*

Una presentazione raffinata generalmente è superflua: ma non in questo caso. Qui l'atmosfera è accresciuta, quasi generata dalla "cosmesi": la magnifica grafica, colorata e ben caratterizzata, è arricchita da un perfetto sonoro: soprattutto il rimbalzo delle pallottole, il suono metallico dei proiettili che colpiscono la porta chiusa e i passi felpati. L'atmosfera complessiva di gioco è resa più emozionante dal fatto che i proiettili sono invisibili: è molto meglio che vedere le pallottole che si avvicinano lentamente. Eagles Nest *è semplicemente stupendo. Ottimo lavoro Pandora: continuate così per favore!*

PRESENTAZIONE 90%
Istruzioni un po' confuse ma il resto è ben fatto.
GRAFICA 94%
Stupenda attenzione ai dettagli: i soldati con un appropriato "look da duri" si muovono per i fondali straordinariamente evocativi.
SONORO 94%
Banale motivetto dei titoli ma begli effetti sonori.
APPETIBILITÀ 95%
Suscita un tremendo desiderio di caccia e distruzione.
LONGEVITÀ 80%
Non è molto vario ma è irrestistibile.
RAPPORTO QUALITA/ PREZZO 90%
Il giusto prezzo di un divertimento straordinario.
GIUDIZIO GLOBALE 90%
Un tema provato e collaudato che ha trovato buona realizzazione.

NEMESIS

Konami, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64, Spectrum

I pacifici abitanti di Nemesis sono sotto l'attacco dei diabolici esseri del Raggruppamento Stellare di Bacterion. Come sempre un volontario pronto a dare una mano non manca: vi siete offerti di condurre la vostra squadriglia di tre caccia contro gli invasori.

Nemesis è uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale che si svolge in cinque diverse sezioni del pianeta: nella prima missione affrontate un pericoloso viaggio attraverso la foresta, in quelle successive vi troverete su delle isole spaziali, in un cimitero alieno e all'interno di un gigantesco incrociatore.

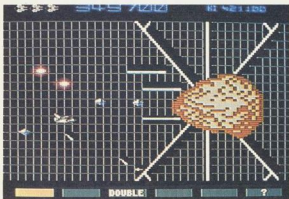
Viaggiando attraverso i vari livelli il caccia è costantemente molestato dalle astronavi di Bacterion che spuntano da tutte le parti. Alcune attaccano, altre attraversano il paesagio sparando missili e altre ancora spuntano dai silos. Ogni contatto con una navicella aliena o con un proiettile è fatale e la flotta di tre astronavi si riduce di un'unità. Alla fine di ogni livello bisogna distruggere una astronave-madre gigantesca se si vuole proseguire nella missione.

Il caccia risponde al fuoco con scariche laser: quando distruggete un caccia nemico guadagnate un credito. Nella parte inferiore dello schermo ci sono sei icone: quando raccogliete un credito si illumina quella più a sinistra. Se ne raccogliete un altro si accende la seconda e poi la terza e così via.

Ogni icona rappresenta via via un elemento più potente a vostra disposizione: Velocità Extra, Missili Terra-Aria, Missili Terra Aria Doppi, Laser, Fuoco Multiplo e uno Scudo che assorbe i missili nemici. Premendo il tasto SHIFT si aggiunge all'armamento del caccia l'elemento dell'icona illuminata. L'astronave può portare fino a un massimo di: quattro Velocità Extra e Missili Terra-Aria due Multipli, uno Scudo e un laser o un Missile Terra-Aria Doppio. Una volta aggiunto l'elemento desiderato le icone diventano inutili. Perdete un'astronave, e tutte le icone raccolte se ne andranno con lei.

Nemesis *non è molto raffinato e non ci sono molti livelli: ma sicuramente ha molto da offrire in termini di giocabilità. L'azione è veloce e furiosa e mi è molto piaciuto provare il brivido di essere armato fino ai denti con ogni tipo di arma immaginabile: così tanta energia con una semplice pressione del pulsante di fuoco! L'area di gioco è un po' piccola e ci sono alcune pecche minori — quali l'occasionale sfarfallio nelle collisioni e il fatto di dover premere il tasto SHIFT per attivare le armi — ma per il resto* Nemesis *è bello. Non è così bello come avrebbe potuto essere ma è abbastanza buono e si eleva rispetto agli altri spara-e-fuggi che attualmente inondano il mercato.*

Nemesis *cerca disperatamente di emulare il suo corrispettivo arcade e, in effetti, ci riesce. La grafica è ben fatta, con un buon uso dei colori negli sprite e nei fondali, e molti degli elementi del gioco arcade sono fedelmente riprodotti. L'azione è veloce e furiosa. Ci sono moltissime sezioni differenti (anche se alcune sono riciclate nei livelli successivi) e c'è una spinta a progredire il più possibile solo per vedere la sezione successiva. Questa versione per Commodore dovrebbe offrire una buona sfida anche ai più fanatici appassionati di* Nemesis

Vi aprite la strada attraverso il cimitero alieno. Quegli alieni sembrano morti ma in realtà...

L'astronave-madre alla fine del quarto livello: per distruggerla dovete impiegare tutta la potenza di fuoco di cui disponete.

Attenzione! Livello Uno: la foresta sembra reclamare una vita! Quei missili stanno per raggiungere il bersaglio.

Ecco finalmente il gioco arcade che consumo buona parte dei miei risparmi estivi! E il bello è che non è niente male: sono presenti quasi tutti gli elementi del gioco originale e ha una giocabilità pari a quella del gioco da bar. C'è però una cattiva notizia: quando lo schermo si affolla di elementi gli sprite sfarfallano terribilmente, e ciò è molto fastidioso. Ma è la giocabilità che conta, e qui ce n'è in abbondanza. Se volete un buon arcade spara-tutto questa conversione vale decisamente la pena.

La mente che dirige l'invasione di Bacterion la potrete trovare al quinto livello ed è un osso duro da battere.

PRESENTAZIONE 71%
Opzione a quattro giocatori e schermo dei titoli non eccezionale. Brutta interazione joystick/tastiera.

GRAFICA 80%
Per la maggior parte buona anche se alcuni sprite e fondali sono un po' rozzi

SONORO 78%
Lo stesso motivetto del gioco arcade e alcuni ragionevoli effetti sonori.

APPETIBILITÀ 90%
L'azione ti prende e ti gratifica immediatamente

LONGEVITÀ 79%
Ci sono cinque livelli difficili da superare ma dopo un po' l'azione può diventare ripetitiva.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 78%
C'è sufficiente azione da ripagare l'alto prezzo.

GIUDIZIO GLOBALE 80%
Un veloce arcade spara-tutto. Se vi piacciono i giochi arcade provatelo.

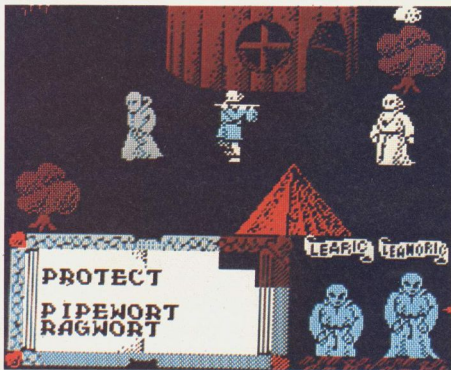
Gioco Caldo

F.E.U.D.

Bulldog Software, L. 5.000, joystick o tastiera.
per Spectrum, C64, MSX, Amstrad

La storia inizia in un lontano paese. Due fratelli, Learic e Leanoric, entrambi maghi, hanno un brusco scambio di opinioni: il tono della disputa sale e i due iniziano una lite a suon di incantesimi. Il giocatore veste i panni di Learic e il computer quelli dell'altro fratello. Entrambi sono molto versati nell'arte della necromanzia e vogliono dimostrare all'altro la loro abilità. Learic e Leanoric preparano i loro incantesimi raccogliendo erbe rare e radici disseminate per il paesaggio. Per raccogliere le erbe bisogna camminarci sopra e poi, quando avete raccolto gli ingredienti giusti, dovete portare il mago al suo pentolone e farle bollire per realizzare la pozione. Una volta che avete mescolato gli ingredienti l'incantesimo viene aggiunto all'armatura del mago. Ognuna delle dodici pozioni richiede due ingredienti erbacei e le ricette sono contenute in un libro rilegato in pelle. Le pagine di questo manuale magico sono visualizzate in una finestra sotto lo schermo principale: premendo il pusante di fuoco e il tasto di direzione si voltano le pagine del tomo. Non potete lanciare un incantesimo fino a quando non avete raccolto le erbe giuste, non le avete portate al pentolone che si trova fuori dal rifugio di Learic e non le avete fatte bollire.

Gli effetti degli incantesimi variano. È possibile: rendere invisibile Learic, creare degli zombie, sparare palle infuocate e teletrasportarsi. Alcuni valgono una sola volta mentre altri (per esempio il potere di teletrasportarsi) durano più a lungo. Quando il potere di un incantesimo si esaurisce il colore degli ingredienti della formula sulla pagina della ricetta ritorna nero. Molti incantesimi non hanno bisogno di una speciale pratica per essere lanciati ma alcuni dei più importanti e pericolosi (come il potere di lanciare palle infuocate) necessitano di una certa abilità prima di poter essere efficaci.

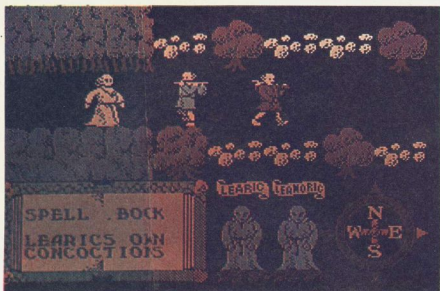
Il vostro avversario Leanoric non se ne sta con le mani in mano mentre voi cercate gli ingredienti, anzi: saltella qua e là raccogliendo erbe e radici per inventare i suoi incantesimi. Una bussola situata sotto l'area di gioco segnala la posizione di Leanoric. Se per esempio sta avanzando da sud, il punto sud del compasso si illumina. Quando Leanoric raggiunge il vostro mago sullo schermo si ferma per un secondo: è il momento buono per lanciargli un incantesimo.

Due statue nell'area dei comandi simbolizzano i maghi e quando uno dei due maghi lancia con successo un incantesimo la statua della vittima si affossa un po' più nel terreno. Il mago la cui statua sparisce per prima sotto terra ha perso la lite.

Feud è molto bello. La grafica è abbastanza bella: cose quali il fiume e il giardino sarebbero potute essere più realistiche ma l'effetto c'è. L'azione è intensa e il divertimento non finisce una volta trovate le formule. Il fatto che vostro fratello vi segua continuamente mantiene il ritmo frenetico. Quando pensate di averlo preso... zac si riassesta. A questo prezzo è eccellente. Possiamo aspettarci di più dalla Bulldog? Spero di sì.

DL

Se tutti i giochi della Bulldog sono di questa qualità allora l'etichetta Best of British può sperare in un prospero futuro. Proprio quando mi stavo stufando di tutte le avvenutre dinamiche della categoria economica ecco arrivare Feud che mi ha fatto completamente cambiare idea. Senza dubbio la grafica è una delle cose più straordinarie di questo gioco: è molto colorata, ampia e ben dettagliata. E il tutto senza nemmeno un minimo "clash" di colori. La Mastertronic ha lanciato la sua etichetta nel modo migliore: favoloso!

Che modo straordinario di lanciare una nuova etichetta. Feud è eccezionale. Mi piacciono i giochi originali e quindi sono felice di trovarne uno così nuovo ed economico. Non sono riuscito a giocare ad altro tutta la giornata. La grafica è molto bella: anche se l'apparizione degli schermi è un po' noiosa, la precisione dei fondali e la superba animazione dei personaggi fanno passare in secondo piano qualunque altra cosa. Non c'è musica nello schermo dei titoli ma gli effetti sonori sono molto buoni. La vostra vita non sarà completa senza Feud soprattutto a questo prezzo.

AR

PRESENTAZIONE 79%
Istruzioni essenziali e buono schermo di presentazione.

GRAFICA 90%
Ampia, colorata con figure ben animate e scenari attraenti

SONORO 70%
Non c'è nessun motivetto ma solo dei buoni effetti.

APPETIBILITÀ 90%
È divertente fin dall'inizio.

LONGEVITÀ 91%
Vi terrà impegnati non poco.

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 96%
A quel prezzo non si può sbagliare.

GIUDIZIO GLOBALE 91%
Un ottimo inizio per questa nuova etichetta che dimostra che i giochi economici possono essere molto belli.

Novità

U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europe

U.S. GOLD All American Software

DECEPTOR
CBM64/CBM128

U.S. GOLD All American Software

SUB BATTLE SIMULATOR
Atari ST/CBM64/CBM128/IBM
DESTROYER
CBM64/CBM128/IBM

U.S. GOLD All American Software

SARACEN & BLACK MAGIC
Amstrad/CBM64/CBM128/Spectrum
GUNSLINGER
CBM64/CBM128/Spectrum

U.S. GOLD All American Software

KILLED UNTIL DEAD
Amstrad/CBM64/CBM128/
Spectrum

U.S. Gold (Italia), Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Varese).
Tel: (0332) 212255.

MASTERTRONIC PRESENTA:

È un'esclusiva **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/212255

Spero non ve la siate presa per il pesce d'aprile organizzato da Andrew Braybrook e che siate pronti per una nuova serie di programmi pieni di data.
Ho notato che molti aficionados di questa rubrica sono totalmente digiuni di BASIC. Il computer serve anche per giocare, ma addirittura non conoscere le più rudimentali nozioni della programmazione mi pare un po' grave! Mentre battete un listato non vi viene la curiosità di capire cosa state comunicando al vostro computer?

SCOOBY DOO
(Elite)

Un listato lampo per la versione Spectrum. Battete la routine qui sotto, e premete RUN...

```
10 REM SCOOBY DOO BY ZZAP!
20 LOAD ""CODE
30 POKE 64027,86:POKE 64028,5
40 RANDOMIZE USR 64e3
```

Quando il gioco sarà completamente caricato il bordo comincerà a lampeggiare, indicando che il computer è in attesa di caricare dell'altro. Premete BREAK e inserite **POKE 29614,0** per vite infinite e **RANDOMIZE USR 25e3** per far partire il gioco.

WEST BANK
(Gremlin Graphics)

Pistoleri elettronici gioite: **Antonio Miscellaneo** di Belluno ci ha mandato delle POKE per la versione Commodore 64.
Resettate il computer e battete:

POKE 4256, (1-20) numero vite

o **POKE 12713** con risultato a sorpresa

SYS 4096 per far ripartire il gioco.

MUTANTS
(Ocean)

In diretta dal **Farnworth Cracking Service** una bella POKE per avere astronavi senza fine. Caricate il gioco e resettate il 64. Battete **POKE 9273** (RETURN) seguito da **SYS 4096** (RETURN) per far ripartire il programma. Non pensiate che le cose diventino più facili...

BOMBJACK II
(Elite)

Perché non caricate Bombjack II e non resettate il 64?
Perché non provate a battere **POKE 7053,200** (RETURN) e **SYS 3303** (RETURN)?
Perché non procurarsi energia infinita? È così facile...

FIRELORD
(Hewson)

Un bel listato corto, ma utile per aggiudicarvi vite infinite. Battete semplicemente queste poche linee, date il RUN e "press play on tape".

FIRELORD LISTING

```
10 FOR I=340 TO 372:READ X:POKE I,X:
NEXT
20 DATA 32, 44, 247, 162, 2, 189, 103, 1, 157, 209, 3, 202, 16, 247, 56, 32, 108, 245, 96
30 DATA 76, 106, 1, 169, 173, 141, 59, 22, 141, 94, 243, 76, 0, 9
40 SYS 340
```

KNUCKLE-BUSTERS
(Melbourne House)

Questo è un caso un po' particolare. Il gioco non è proprio il massimo, ma può piacere agli amanti del picchiaduro, il listato è lungo ma in realtà non è così completo come gli altri e dà vite e tempo infiniti. Vedete un po' voi. Battete il listato (ricordandovi di salvarlo per il futuro) e quando tutto è a posto date il RUN. Quando appare l'OK inserite SYS 49152 (RETURN) e pigiate il tasto PLAY del registratore per caricare il gioco.

```
0 PRINT CHR$(147) "ATTENDERE"
1 DEF FNR(A)=PEEK(A)+-PEEK (A+1)*256    2 I=49152
3 READ A:T=T+A:IF A=256 THEN PRINT "OK":END
4 IF A256AND A<348 AND A>344 THEN T=T+345
5 IF A>256 THEN C=A:T=T-A:IF T<>C THEN PRINT "DATA ERROR IN LINEA" FNR(63):END
6 IF A>256 THEN C=0:T=0:GOTO 3
7 POKE I,A:I=I+1:GOTO 3
10 DATA 169, 1, 168, 170, 32, 186, 255, 169, 1150
20 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 1145
30 DATA 23, 133, 2, 162, 67, 160, 192, 169, 908
40 DATA 181, 134, 251, 132, 252, 133, 253, 162, 1498
50 DATA 4, 134, 254, 162, 0, 161, 251, 129, 1095
60 DATA 253, 230, 251, 208, 2, 230, 252, 230, 1656
70 DATA 253, 208, 2, 230, 254, 198, 2, 16, 1163
80 DATA 236, 169, 0, 133, 2, 234, 234, 234, 1242
90 DATA 76, 94, 192, 174, 2, 0, 188, 132, 858
100 DATA 1, 185, 171, 1, 72, 185, 170, 1, 786
110 DATA 72, 96, 32, 244, 4, 138, 105, 5, 696
120 DATA 141, 2, 0, 234, 234, 234, 162, 89, 1096
130 DATA 189, 107, 192, 157, 87, 1, 202, 208, 1143
140 DATA 247, 76, 247, 192, 169, 55, 133, 1, 1120
150 DATA 32, 2, 253, 169, 27, 141, 17, 208, 849
160 DATA 32, 167, 2, 32, 167, 2, 76, 49, 527
170 DATA 2, 32, 244, 4, 188, 41, 5, 138, 654
180 DATA 105, 6, 141, 2, 0, 177, 174, 145, 750
190 DATA 253, 136, 208, 249, 120, 76, 180, 4, 1226
200 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 345
210 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 345
220 DATA 0, 0, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 347
230 DATA 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 347
240 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 4, 195, 4, 108, 311
250 DATA 1, 87, 1, 76, 49, 2, 162, 378
260 DATA 2, 189, 43, 2, 157, 138, 144, 189, 864
270 DATA 46, 2, 157, 130, 144, 202, 16, 241, 938
280 DATA 169, 173, 141, 184, 171, 76, 0, 109, 1023
290 DATA 76, 141, 144, 76, 133, 144, 162, 2, 878
300 DATA 189, 63, 2, 157, 138, 8, 202, 16, 775
310 DATA 247, 76, 40, 8, 76, 18, 2, 162, 629
320 DATA 47, 189, 199, 192, 157, 18, 2, 202, 1006
330 DATA 16, 247, 76, 144, 4, 254, 256, 997
```

THE WAY OF THE TIGER
(Gremlin Graphics)

Dall'immancabile **Claudio Lanzoni** di Massalombarda, qualche trucco epr barare alla versione per C 16 di questo storico pestaduro. Il sistema permette di cominciare la partita (e non l'allenamento) da una fase a scelta con il massimo d'energia e di risultare invulnerabili ai primi 7 colpi dell'avversario.
Ecco come:
1) Caricate la parte da cui si vuole cominciare la partita tremite l'opzione di allenamento.
2) All'apparire del MENU pigiate il tasto "1".
3) Premete PLAY del registratore.
4) Allo scomparire dello schermo premete RUN/STOP contemporaneamente a RESET: vi troverete nel monitor di linguaggio macchina del C16
5) Se avete caricato UNARMED COMBAT date:
>FF12 00 (return)
E quando lo schermo si "incasina":
G27C0 (return)
– Se avete caricato POLE FIGHTING date:
G 3114 (return)
– Se avete caricato SWORD FIGTHING date:
>FF12 00 (return)
E quando lo schermo si «incasina»:
G 2CA0 (return)
6) Nel caso aveste cominciato dal 1 o dal 2° livello, arrivando al 3° potrebbe capitare che le figure e lo schermo diventino irriconoscibili e confusionarie. In questo caso premete il tasto " " e tornate al punto "2".
7) Nel caso persisteste nella strada verso la vittoria e vorreste ricominciare da quel punto, tornate al punto "2".
Per finire, ecco un consiglio veloce veloce per battere il primo e il terzo avversario senza subire danni nel POLE FIGHTING: Aspettate che vi venga vicino abbastanza poi premete il joystick nella posizione corrispondente al LOW BLOW e tenete il joy in quella posizione finché non cade dal tronco, ignorando eventuali (e rari) colpi che subirete. (Il LOW BLOW si dà premendo il joy in basso nella direzione dell'avversario).

POWERBALL
(Mastertronic)

Da Pramaggiore (VE) ci giungono le POKE per C 16 di **Matteo Baggiani**. Caricate il programma e resettate. Picchiate sui tasti e battete:

POKE 8712,234
POKE 8713,234
per vite infinite

POKE 8714,234
per tempo e vite infine

SYS 5751 per ripartire.

INFILTRATOR
(US Gold)

L'ingegnoso (così si definisce) **Pietro Di Bello** di Milano ha scoperto un sistema per caricare indipendentemente la seconda e la terza fase del gioco da disco. Basta caricare i file **SNDMXT.DAT** e **GMSG.DAT...**

STRIKE FORCE COBRA
(Piranha)

Tensione, mal di testa, crisi nervose? Prendete queste POKE e vedrete che tutti i malanni provocati da questo gioco, bello ma difficile, passeranno. Non avete che da battere il listato, dare il RUN e seguire le istruzioni che compariranno sullo schermo per dare alla vostra squadra d'assalto energia infinita.

STRIKE FORCE COBRA LISTING

```
100 PRINT CHR$(147):FOR I=336 TO 393:READ X:T=T+X:POKE I,X:NEXT
110 IFT<>6575 THEN PRINT "DATA ERROR": END
120 PRINT "DATA OK SALVA IL PROGRAMMA PER USI FUTURI
130 PRINT:PRINT "BATTI SYS 336 PER CARICARE STRIKE FORCE COBRA": END
140 DATA 169, 1, 168, 170, 32, 186, 255, 169
150 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 32
160 DATA 185, 2, 32, 185, 2, 169, 0, 141
170 DATA 255, 144, 169, 96, 141, 128, 145, 162
180 DATA 2, 189, 135, 1, 157, 35, 145, 202
190 DATA 16, 247, 169, 32, 141, 59, 47, 169
200 DATA 67, 141, 65, 47, 76, 3, 47, 76
210 DATA 48, 145
```

BOMBO
(Rhino)

Dall'archivio di **Antonio Miscellaneo** delle POKE per vite infinte. Dopo aver fatto una partita resettate il 64 e digitate:

POKE 11417,234:POKE 11418,234:POKE 11419,234:SYS 38610

THE MAGICIANS CURSE

THE MAP COMPILED BY CLAUDIO LANZONI FOR ZZAP! (C16)

LEGENDA:
= BAT (YOU KILLING)
= MUTANTS (YOU KILLING)
= SCALE
= WATER (YOU KILLING)
= MYSTERY WALL (SI APRE UNA VOLTA PRESI TUTTI E 7 I TALISMANI)

OGGETTI:
A = ANTIDOTO (CONTRO IL VELENO).
C = CROWN (RIPRISTINA L'ENERGIA).
K = KEY (APRE LE CASE O LA CHIESA).
P = POTION (AGGIUNGE UN PO' D'ENERGIA).
T = TALISMAN (PERMETTE DI RISOLVERE IL GIOCO).
V = VELENO (ACCELERA LA PERDITA D'ENERGIA).
M = MAGIC REVEALS OF SECRET PASSAGE. (APRE IL PASSAGGIO SEGRETO DELLA 2ª CASA).

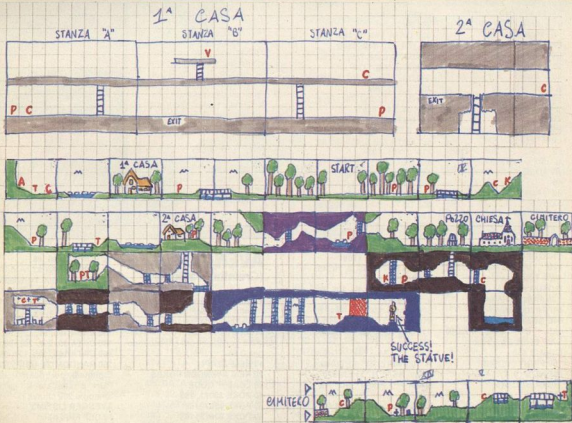
CHIESA
M
EXIT
CIMITERO
EXIT
P T

STARGLIDER

(Firebird)

Anche qui c'è da lavorare un po', ma ne vale la pena se si tratta di un programma per TUTTO infinito! Quando avete finito di battere il listato raffreddate le vostre povere dita mettendole nel freezer e salvate il programma per il futuro. Dato il RUN non vi resta che seguire le istruzioni sullo schermo...

```
0 PRINT CHR$(147)
1 DEF FNR(A)=PEEK(A)+
PEEK (A+1)*256
2I=576:B=11:GOSUB
60000
3I=679:B=12:GOSUB
60000
4I=12288:B=15:GOSUB
60000
10 DATA 234, 234, 234, 120,
238, 32, 208, 162, 1462
11 DATA 7, 189, 85, 2, 157,
115, 0, 202, 757
12 DATA 16, 247, 76, 13, 194,
0, 2, 0, 548
13 DATA 9, 0, 95, 93, 2, 162,
2, 189, 552
14 DATA 107, 2, 157, 64, 144,
202, 16, 247, 939
15 DATA 76, 0, 144, 76, 200,
2, 498, 256

16 DATA 32, 0, 201, 169, 99,
141, 252, 2, 896
17 DATA 32, 65, 201, 206,
252, 2, 208, 248, 1214
18 DATA 169, 0, 133, 168,
169, 192, 133, 169, 1133
19 DATA 234, 234, 234, 234,
234, 234, 76, 64, 1544
20 DATA 2, 169, 165, 141,
130, 114, 141, 65, 927
21 DATA 91, 162, 2, 189, 240,
2, 157, 100; 943
22 DATA 89,,189, 243, 2, 157,
111, 89, 189, 1069
23 DATA 246, 2, 157, 131, 89,
189, 249, 2, 1065
24 DATA 157 170, 89, 202,
16, 229, 76, 0, 939
25 DATA 66, 76, 111, 89, 76,
122, 89, 76, 705
26 DATA 144, 89, 76, 192, 89,
590, 256
27 DATA 160, 0, 132, 251,
132, 253, 169, 201, 1298
28 DATA 162, 192, 133, 252,
134, 254, 177, 253, 145,
1702
29 DATA 251, 230, 251, 208,
2, 230, 252, 230, 1654
30 DATA 253, 208, 2, 230,
254, 165, 252, 201, 1565
31 DATA 203, 208, 234, 169,
16, 141, 158, 201, 1330
32 DATA 141, 177, 201, 141,
241, 201, 141, 112, 1355
33 DATA 202, 162, 2, 189, 64,
48, 157, 125, 949
34 DATA 201, 202, 16, 247,
76, 167, 2, 96, 1007
35 DATA 167, 2, 169, 1, 133,
2, 32, 84, 590
36 DATA 48, 169, 0, 133, 2,
32, 84, 48, 516
37 DATA 76, 0, 48, 169, 1,
168, 170, 32, 664
38 DATA 186, 255, 169, 0, 32,
189, 255, 165, 1251
39 DATA 2, 133, 10, 32, 213,
255, 96, 741, 256
40 PRINT "SALVA IL
PROGRAMMA"
41 PRINT:PRINT "BATTI
SYS 12355 PER PARTIRE"
42 END
60000 READ A:T=T+A:IF
A=256 THEN POKE
53280,B:T=0:C=0:
RETURN
60001 IF A>256 THEN
C=A:T=T-A:IF T<>C
THEN PRINT "DATA
ERROR IN LINEA"
FNR(63):END
60002 IF A>256 THEN C
=0:T=0:
GOTO 60000
60003 POKE I,A:I=I+1:
GOTO 60000
```

GLIDER RIDER

(Quicksilva)

La prima reazione di fronte a questo listato è di sconcerto, ma considerando il numero di possibilità che apre può ripagare ampiamente la fatica della battitura e soprattutto dà un po' più di brillantezza alla versione per C64 di questo gioco. Digitatelo con cura e date il RUN, dopodiché definite, seguendo le istruzioni sullo schermo, le varie opzioni per energia, tempo e bombe infiniti, per disabilitare il laser, per diventare immuni dagli squali e per definire il numero di reattori da distruggere per completare il gioco.

```
10 POKE 53280,6:POKE 53281,6:PRINT CHR$(5)
20 PRINT CHR$(147) "ATTENDERE":DEF FNR(A)=PEEK(A)+PEEK (A+1)*256
30 I=16384
40 READ A:T=T+A:IF A=256 THEN 80
50 IF A>256 THEN C=A:T=TA:IF T<>C THEN
PRINT "DATA ERROR IN LINE" FNR(63):END
60 IF A>256 THEN C=0:T=0:GOTO 40
70 POKE I,A:I=I+1:GOTO 40
80 POKE 53280,5:POKE 53281,5
90 POKE 646,13:PRINT CHR$(147):POKE 198,0
100 PRINT "ENERGIA INFINITA (S/N)?"
110 GOSUB 510
120 IF A=1 THEN SA=16467:EA=16471: GOSUB 550
130 PRINT "TEMPO INFINITO (S/N)?"
140 GOSUB 510
150 IF A=1 THEN SA=16458:EA=16463: GOSUB 550
160 PRINT "BOMBE INFINITE (S/N)?"
170 GOSUB 510
180 IF A=1 THEN SA=16440:EA=16444: GOSUB 550
190 PRINT "DISATTIVA LASER (S/N)?"
200 GOSUB 510
210 IF A=1 THEN SA=16445:EA=16449: GOSUB 550
220 PRINT "IMMUNITÀ DAGLI SQUALI (S/N)
230 GOSUB 510
240 IF A=1 THEN SA=16452:EA=16457: GOSUB 550
250 PRINT "CAMBIA IL NUMERO DEI REATTORI (S/N)?"
260 GOSUB 510
270 IF A=1 THEN 320
280 INPUT "INSERISCI NUOVO NUMERO";A$
290 A=VAL(A$)
300 IF A<1 OR A>10 THEN 280
310 POKE 16488,A
320 PRINT:PRINT "CONFERMI (S/N)?"
330 GOSUB 510
340 IF A=1 THEN RUN
350 FOR I=1 TO 110:POKE 528+I, PEEK (16384+I):NEXT
360 SYS 528
370 DATA 169, 1, 168, 170, 32, 186, 255, 169, 1150
380 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 162, 1138
390 DATA 2, 189, 107, 2, 157, 232, 3, 202, 894
400 DATA 16, 247, 76, 171, 2, 169, 58, 141, 880
410 DATA 201, 9, 169, 2, 141, 206, 9, 76, 813
420 DATA 160, 9, 162, 2, 189, 110, 2, 157, 791
430 DATA 181, 72, 202, 16, 247, 76, 0, 72, 866
440 DATA 169, 173, 141, 152, 111, 169, 96, 141, 1152
450 DATA 154, 100, 162, 2, 189, 113, 2, 157, 879
460 DATA 247, 105, 189, 116, 2, 157, 250, 113, 1179
470 DATA 202, 16, 241, 169, 0, 141, 226, 113, 1108
480 DATA 76, 119, 2, 76, 45, 2, 76 72, 468
490 DATA 2, 76, 254, 105, 76, 4, 114, 631
500 DATA 169, 10, 141, 8, 114, 76, 103, 128, 749, 256
510 GET A$:IF A$="" THEN 510
520 IF A$="SI" THEN A=0:PRINT "SI":RETURN
530 IF A$="N" THEN 510
540 A = 1:PRINT "NO":RETURN
550 FOR I=SA TO EA:POKE I,234:NEXT:RETURN
```

BUMP, SET, SPIKE!

(Entertainment USA)

Svelati tutti i segreti del volley! **Antonio Delli Gatti** e **Carmine Festa** di Avellino sono i vostri coach.
Innanzitutto, consigliamo l'uso di joystick provvisti di AUTO FIRE, e l'opzione n. 3 (due giocatori contro il computer).
Ecco alcuni sistemi per ottenere i vari movimenti:
BAKER: premere il fire, posizionando il joystick verso il proprio compagno, lasciandolo quando la + determinata dalla pressione raggiunge questi.
ALZATA: vede sopra (tenendo presente che per una corretta schiacciata la + deve trovarsi al di sopra della testa dello schiacciatore.
SCHIACCIATA: inserire l'auto fire, stando bene attenti a rilasciarlo dopo aver colpito la palla, (solo su alzata).
RECUPERO IN SCIVOLATA: inserire l'auto fire, stando lontano dalla rete, per evitare un NET FOUL.
BATTUTA: tenere premuto il fire fino a quando la + raggiunge il campo avversario entro i limiti.
Abbiamo scovato un trucco sicuro per ottenere il cambio battuta. Il computer, di solito batte facendo arrivare la palla in seconda linea. A questo punto seguire i consigli precedenti, schiacciando dalla già citata seconda linea.
Seguite questi consigli anche se il computer batte in prima linea, ma avrete meno probabilità di successo. Determinate dei ruoli fissi, e rispettateli nei vari schemi.

AVENGER

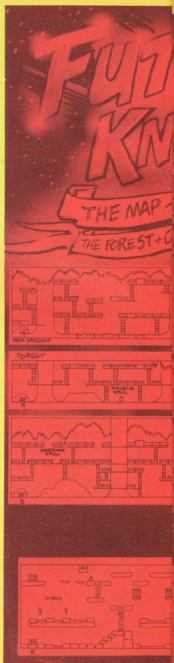
(Gremlin Graphics)

Avenger falliti è il vostro momento! Due bei listati con cui procurarvi energia infinita sono proprio sotto i vostri occhi. Il primo è per Spectrum e il secondo per C 64.

```
10 REM ZZAP!
20 REM AVENGER POKES
30 LOAD ""CODE
40 POKE 33071, 195
50 POKE 33072, 80
60 POKE 33073, 195
70 POKE 33046, 48
80 POKE 33047, 93
90 FOR f=50000 TO 50028: READ a: POKE f,a: NEXT f
100 DATA 33, 98, 195, 17, 48
110 DATA 93, 1, 20, 0, 237
120 DATA 176, 221, 33, 0, 132
130 DATA 195, 51, 129, 62, 201
140 DATA 50, 207, 202, 50, 92
150 DATA 160, 195, 128, 157
160 RANDOMIZE USR 32768
```

Digitatelo per benino, date il RUN e caricate il gioco. In omaggio 200 chiavi!

AVENGER LISTING

```
10 DEF FNR(A)=
```

```
PEEK(A) + PEEK (A + 1)
*256
20 POKE 53280,6:PRINT
CHR$(5) CHR$(147)
"ATTENDERE"
30 I = 49152
40 READ A:T = T + A:IF A = 256
THEN 80
50 IF A < 256 THEN POKE I,A:I = I
+ 1:GOTO 40
60 C = A:T = T–A:IF T <> C
THEN PRINT "DATA
ERROR IN LINEA"
FNR(63):END
70 C = 0:T = 0:GOTO 40
80 PRINT
CHR$(147)CHR$(131)"OK –
SALVATE IL
PROGRAMMA":PRINT
90 PRINT "BATTI SYS
49152":END
100 DATA 169, 1, 168, 170, 32,
186, 255, 169, 1150
110 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213,
255, 169, 1145
120 DATA 0, 133, 193, 133, 174,
133, 147, 169, 1082
130 DATA 4, 133, 194, 169, 8, 133,
175, 32, 848
140 DATA 165, 245, 120, 169, 53,
133, 1, 169, 1055
150 DATA 0, 141, 17, 208, 160, 0,
162, 0, 688
160 DATA 173, 64, 4, 93, 0, 4, 141,
64, 543
170 DATA 4, 232, 224, 64, 208,
242, 238, 49, 1261
180 DATA 192, 208, 3, 238, 50,
192, 238, 55, 1176
190 DATA 192, 208, 3, 238, 56,
192, 200, 192, 1281
200 DATA 216, 208, 219, 162, 0,
189, 64, 4, 1062
210 DATA 149, 0, 232, 224, 216,
208, 246, 162, 1437
220 DATA 217, 189, 255, 255, 157,
17, 2, 202, 1294
230 DATA 208, 247, 162, 2, 189,
137, 192, 157, 1294
240 DATA 152, 2, 189, 140, 192,
157, 220, 2, 1054
250 DATA 202, 16, 241, 162, 13,
189, 143, 192, 1158
260 DATA 157, 235, 2, 202, 16,
247, 76, 161, 1096
270 DATA 2, 76, 235, 2, 76, 57, 2,
169, 619
280 DATA 173, 141, 18, 25, 141,
44, 25, 141, 708
290 DATA 76, 25, 76, 148, 46, 371,
256
```

Battetelo, mandatelo in RUN e seguite le istruzioni sullo schermo...

TOP 30

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	C64	MSX	C16	Spec	Atari
1	—	**EXPRESS RAIDER** Us Gold	●			●	
2	—	**THE GREAT ESCAPE** Ocean	●			●	
3	—	**AUF WIEDERSEHEN MONTY** Gremlin	●	●		●	
4	—	**MARIO BROS** Ocean	●			●	
5	2	**ARKANOID** Imagine	●	●		●	
6	—	**INVASION** Bulldog	●	●		●	●
7	—	**STAR RAIDERS II** El. Dreams	●			●	
8	—	**AMAROUTE** M.A.D.	●				●
9	—	**SAMURAI TRILOGY** Gremlin	●	●		●	
10	—	**NEMESIS THE WARLOCK** Martech	●			●	
11	—	**ENDURO RACER**Activision	●			●	
12	—	**DEEPER DUNGEONS** US Gold	●	●		●	
13	—	**MARTIANOIDS** Ultimate		●		●	
14	—	**ARMY MOVES** Imagine	●			●	
15	—	**HEAD OVER HEELS** Ocean	●	●		●	
16	4	**TAG TEAM WRESTLING** US Gold	●				
17	—	**GUNSTAR** Firebird	●				
18	5	**BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA** El. Dreams	●			●	
19	7	**COLONY** Bulldog	●	●		●	●
20	8	**GAUNTLET** US Gold	●	●		●	●
21	—	**VIDEO MEANIES** Mastertronic	●		●		
22	—	**U.F.O.** Firebird	●				
23	19	**GUNLAW** Mastertronic			●		●
24	—	**WORLD GAMES/MOVIE MONSTER** US Gold	●				
25	20	**MASTERCHESS** Mastertronic	●	●	●	●	●
26	—	**BOP** Bug Byte		●			
27	1	**MASTERS OF THE UNIVERSE** US Gold	●			●	
28	—	**PNEUMATIC HAMMERS** Firebird	●				
29	3	**6-PAK** Hit Pack (Elite)	●		●	●	
30	—	**PACOS PETE** Americana	●				

IN ARRIVO

Questo mese	TITOLO Casa editrice	C64	MSX	C16	Spec	Atari
1	**FRENESIS** Mastertronic	●		●		●
2	**THE LAST NINJA** System 3	●				
3	**TAI PAN** Ocean	●			●	
4	**DECEPTOR** US Gold	●				
5	**WONDER BOY** Activision	●				
6	**QUARTET** Activision	●				
7	**VOID RUNNER** M.A.D.	●				
8	**ACE OF ACES** US Gold		●			
9	**BATTLE** Mastertronic			●		
10	**JACKIE & WIDE** Bulldog		●		●	

Mastertronic/Soft Center - v. Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

COMMODORE 64/128

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	**EXPRESS RAIDER** US Gold	18.000
2	—	**THE GREAT ESCAPE** Ocean	18.000
3	—	**ENDURO RACER** Activision	18.800
4	—	**MARIO BROS** Ocean	18.000
5	—	**INVASION** Bulldog	5.000
6	—	**AUF W. MONTY** Gremlin	18.000
7	—	**SAMURAI TRILOGY** Gremlin	18.000
8	—	**ARMY MOVES** Imagine	18.000
9	—	**HEAD OVER HEELS** Ocean	18.000
10	4	**TAG TEAM WRESTLING** US Gold	18.000

MSX

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	**ARKANOID** Imagine	18.000
2	—	**INVASION** Bulldog	5.000
3	—	**HEAD OVER HEELS** Ocean	18.000
4	—	**AUF W. MONTY** Gremlin	18.000
5	1	**COLONY** Bulldog	5.000
6	—	**BOP** Bug Byte	7.500
7	—	**MARTIANOID** Ultimate	18.000
8	—	**DEEPER DUNGEONS** US Gold	10.000
9	3	**GAUNTLET** US Gold	18.000
10	—	**MASTERCHESS** M.tronic	5.000

COMMODORE C16

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	**5-STAR GAMES II** B. Jolly	18.000
2	—	**5-COMPUTER HITS** B. Jolly	18.000
3	—	**KONAMI COIN-OP HITS** Imagine	18.000
4	10	**DISASTER BLASTER** Americana	7.500
5	1	**GUN LAW** M.tronic	5.000
6	4	**NINJA MASTER** Firebird	5.000
7	—	**HIT PACK** Elite	18.000
8	—	**MASTERCHESS** M.tronic	5.000
9	5	**MEGABOLTS** M.tronic	5.000
10	—	**SPEEDKING** M.tronic	5.000

SPECTRUM 48/128

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	**MARIO BROS** Ocean	18.000
2	—	**FIRESTORM** Nexus	18.000
3	—	**INVASION** Bulldog	5.000
4	—	**ARMY MOVES** Imagine	18.000
5	—	**ENDURO RACER** Activision	18.000
6	—	**HEAD OVER HEELS** Ocean	18.000
7	—	**6-PAK** Hit Pack	18.000
8	8	**COLONY** Bulldog	5.000
9	1	**ARKANOID** Imagine	18.000
10	9	**FEUD** Bulldog	5.000

ATARI

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	**INVASION** Bulldog	5.000
2	2	**COLONY** Bulldog	5.000
3	1	**GAUNTLET** US Gold	18.000
4	—	**GUN LAW** M.tronic	5.000
5	—	**TRAP** Alligata	18.000
6	3	**THRUST** Firebird	5.000
7	4	**GREEN BERET** Imagine	18.000
8	5	**NINJA MASTER** Firebird	5.000
9	8	**WARHAWK** Firebird	5.000
10	10	**WINTER OLYMPICS** Tyne Soft	18.000

ZZAP! Adventure

Una completa guida mensile curata dall'"ormai famoso" Mago Merlino per tutti coloro che preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.

HOLLYWOOD HIJINX

Infocom/Activision, solo disco L. 49.000/59.000. Per C64, Amiga

Gioco Caldo

Eh, devo ammettere che questo NON è quello che mi sarei aspettato dalla Infocom a questo punto della loro illustre carriera. Non fraintendetemi: non è un brutto gioco... lo standard è sempre elevato, ma lo scenario mi ha un po' sorpreso. **Hollywood Hijinx** non è altro che una caccia al tesoro, almeno per quanto lo abbia giocato fino ad ora. Un buon vecchio gioco del genere trova-l'oggetto. Scordatevi l'Impero Sotterraneo, comunque, poiché questo gioco si svolge in una lussuosa villa hollywoodiana, lasciatavi dalla vostra ricchissima zia Hildegarde recentemente scomparsa.

Beh, non l'ha proprio lasciata a voi. Per ereditare la sconfinata ricchezza, la zia ha fatto in modo che passiate la notte nella sua casa per ritrovare, prima che venga mattina, dieci tesori nascosti dentro o attorno alla casa. Per far ciò avete 12 ore di tempo gioco o 720 mosse reali. I tesori sono oggetti di scena dei film di zio Buddy, i quali hanno incassato così tanti soldi al botteghino da permettere alla zietta di vivere da nababbo per il resto della sua vita, anche dopo la morte dello zio.

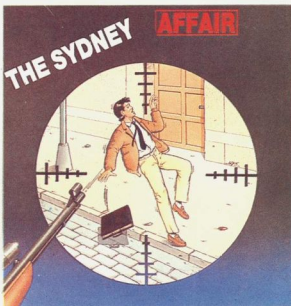
Oltre ai soliti elevati standard di programmazione, *parser* e gioco, i veri meriti di **Hollywood Hijinx**

stanno nella semplicità della trama e nel modo in cui evoca vividamente l'atmosfera di Tinsel Town (cioè di Hollywood, ndr). Se non volete sembrare come dei pesci fuor d'acqua dovete essere intimi di Sonny Tofts e Douglas Fairbanks; non che li incontrerete nel gioco, ma l'aura di tutte le locazioni risplende dei riflessi dello schermo argentato.
Quindi ci sono grandi patio per feste in giardino, campanelli che eseguono musiche di film, statue dei genitori di Rambo nel giardino e numerosi oggetti di scena di film di serie B. E naturalmente, in mezzo a tutta questa roba, ci sono i dieci tesori.
E ora veniamo al sodo. Almeno metà di questi tesori sono abbastanza facili da trovare. Uno è addirittura visibile senza neanche doverlo cercare, ma in stile vagamente simile a quello dell'infido Scott Adams, vedere è una cosa ma metterci le mani sopra è un'altra.
Comunque, per la prima volta in un gioco Infocom, mi sono chiesto se questa avventura non fosse forse un po' troppo facile. Non c'è dubbio che trovare tutti i tesori in meno di 720 mosse al primo tentativo è praticamente impossibile, e forse anche al quinto tentativo, ma direi che uno ce la può fare al decimo. E poiché non ci vuole molto a eseguire 720 mosse, mi domando se in questo gioco c'è tanta carna al fuoco come in, diciamo, **Hitch Hikers**.
Ad esempio c'è un ENORME labirinto, che dovrebbe avere più di 150 locazioni e che normalmente terrebbe occupato per ore e ore anche l'avventuriero più esperto. Dico normalmente, perché anche qui aleggia nell'aria lo spettro di una semplice soluzione: c'è una mappa del labirinto nascosta nel gioco! Il Mago l'ha trovata dopo circa dieci minuti che giocava (se per fortuna o genialità lo si potrà dire solo facendo il paragone con altri tentativi) e dieci minuti per risolvere un enigma di quelle dimensioni non è abbastanza per Mago Merlino.
A parte la mappa, comunque, le dimensioni del labirinto sono tali da rendere degno d'attenzione il gioco, specialmente se considerate anche gli accattivanti enigmi in cui figurano cannoni, computer, armadi meccanici, statue rotanti e un mucchio di altri trucchetti. Ci sono anche quelle lunghe e meravigliose descrizioni in cui eccelle la Infocom, che ti fanno pensare perché altre case di software non sembrano capaci di mettere insieme più di un paio di frasi senza far venir sonno.
Quindi, non più del gran comunicare con i personaggi degli ultimi giochi ma un ritorno alla vecchia moda di rimpinguare l'inventario. Ci sono solo dieci cose da trovare e nonostante la leggera critica sulla facilità del gioco — almeno nella prima parte — Mago Merlino riconosce che non farete per niente un cattivo affare acquistandolo.

Atmosfera 93%
Interazione 93%
Longevità 87%
Rapporto qualità/prezzo 85%
Giudizio globale 90%

THE SYDNEY AFFAIR

Infogrames, cassetta L. 18.000. Per C64

Come Detective Sergeant della Squadra Omicidi di St. Etienne, avete già dimostrato la vostra abilità investigativa nel risolvere il caso **Vera Cruz**. I vostri superiori hanno fiducia in voi e vi hanno affidato un'altra inchiesta: **The Sydney Affair**. Un uomo è stato ucciso mentre camminava per strada. L'assassino, che era appostato nel palazzo di fronte, doveva conoscere gli orari e le abitudini della vittima poiché questi passava per quella strada alla stessa ora tutti i giorni. Insieme ai vostri uomini dovete recarvi sul luogo del delitto per le constatazioni del caso. Una volta che avrete esaminato il luogo dove giace il cadavere, portatevi nell'appartamento dove era appostato l'assassino premendo il tasto RETURN. Dopo aver raccolto tutti gli elementi possibili, potrete ritornare al commissariato e, dopo aver caricato la seconda parte, iniziare l'inchiesta con i metodi a vostra disposizione, che sono gli stessi di **Vera Cruz**.
Anche qui tramite un videoterminale collegato alla rete computerizzata "Diamante" della Polizia di Stato francese, potete chiedere informazioni riguardanti le persone citate nel gioco oppure eseguire l'indagine in modo più tradizionale raccogliendo dichiarazioni, eseguendo esami (soltanto due in realtà: l'autopsia e l'esame balistico) e confrontando prove e alibi con le dichiarazioni delle persone interrogate. Allo stesso modo che in **Vera Cruz**, i messaggi devono includere il codice dell'ufficio a cui sono destinati e la città. La stesura dei messaggi deve essere telegrafica e formulata in modo preciso, a seconda dell'ufficio a cui ci si rivolge.
A differenza di **Vera Cruz**, c'è un codice (DG) che consente di interpellare tutti gli uffici di una data città per ricevere delle informazioni di carattere generale. Un bel risparmio di tempo, non c'è che dire, anche se non sono ancora riuscito a capire cosa si intende per informazioni di carattere generale.
E veniamo al gioco. I tempi del giocrnale sono quelli che sono e quindi il Mago non ha avuto molte possibilità di progredire. A prima vista sembra ancor più difficile e complicato del precedente, anche se l'aver giocato **Vera Cruz** (per chi l'ha fatto, ovviamente) semplifica le cose dal punto di vista delle procedure di gioco.
Gli indizi o i nominativi a disposizione all'inizio del gioco sono ancora meno di quelli di **Vera Cruz** e il gioco si sviluppa secondo le stesse linee di **Vera Cruz**. Inserimento di messaggi e altre richieste d'informazioni è ugualmente laborioso: se invece di ripulire lo schermo ogni volta che si invia un nuovo messaggio, il computer cancellasse soltanto l'ufficio a cui è destinata la richiesta, non si dovrebbe riscrivere ogni volta, per tutti i possibili destinatari, la stessa richiesta. Anche per quanto riguarda l'appetibilità del gioco valgono le opinioni già espresse su **Vera Cruz**: il mistero è fitto e, se amate il genere poliziesco, **The Sydney Affair** vi coinvolgerà e vi impegnerà non poco.
Se vi è piaciuto **Vera Cruz**, non perdetevi questo "secondo episodio" delle indagini poliziesche ideate da Gilles Blancon, a cui, data la somiglianza, il Mago non può che dare gli stessi voti.

Atmosfera 90%
Interazione 58%
Longevità 75%
Rapporto qualità/prezzo 71%
Giudizio globale 77%

CONTATTI DIRETTI

Per essere pubblicati su questa rubrica scrivete il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli.
N.B. rispettate i vostri compagni d'avventura. Offrendo aiuto, essi si impegnano in modo considerevole e si meritano sia la vostra gratitudine che la vostra considerazione. NON telefonate mai dopo le 22.00 (prima se specificato dopo il numero telefonico) e includete SEMPRE una lettera affrancata col vostro indirizzo se volete una risposta per posta.

Aiuto Cercasi

*** Lord of the Rings (Part I)** – Cerco aiuti e consigli.
Andrea Batazzi, Via Giacomo Brodolini 10, 00139 Roma. Tel.: 06/8173848 (ore 19.000-20.000).
*** Robin of Sherwood, Hobbit, Redhawk** – Aiuto cercasi.
Daniele Cipollini, Viale audinot 21, 40134 Bologna.
*** Masquerade** – Qualsiasi cora riguardante il gioco suddetto.
Cristiano De Pasquale, Via Val Sassina 23, 00141 Roma. Tel.: 06/8923241.
*** Spiderman** – Qualsiasi aiuto.
Roberto Morganti, Via Piossa Barontini 16, 57023 Cecina (LI). Tel. 0586/683151 (ore 13.30-14.00).
*** Staff of Karnath, Tass Time in Tone Town** – Come posso prendere il pezzo di Pentacle nella Store Room e quale spell devo usare? **(Staff...)**; Cosa faccio con la Jagtone e come entrare nella torre **(Tass...)**.
Antonio Gennarelli, Via Verdi 13, 83022 Baiana (AV).

Aiuto Offresi

In questo numero non c'è nessuna offerta d'aiuto perché nessuno ha offerto aiuto. Così non va bene cari avventurieri. Come pensate di poter ricevere aiuto se non ne offrite? Possibile che nessuno di voi sia riuscito a terminare qualche adventure (anche vecchio)? Suvvia, non fatemi ricredere sulle vostre capacità...

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendogli presso ZZAP!, Via Ausonio 27, 20123 Milano. Amo ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni qualvolta lo spazio lo permetterà. Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione: nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.

I CONSIGLI DEL MAGO

The Pawn
Nella TREE ROOM, chiudete la porta (CLOSE DOOR) e spostate l'asse del pavimento (MOVE FLOORBOARD). Nella zona residenziale scendendo dalla TREE ROOM, prendete il cuscino (TAKE CUSHION) per trovare i soldi. Spingete il piedistallo (PUSH PEDESTAL), prendete la chiave dalla nicchia (NICHE), andate sull'altipiano (PLATEAU), fate sciogliere l'uomo di neve con il bianco (MELT SNOWMAN WITH WHITE), prendete gli stivali coi tacchetti (SPIKY BOOTS) dal magazzino (STOREROOM), andate su (GO UP) e aprite la porta (UNLOCK DOOR). Se avete il cavallo, metteteci sopra la Principessa, saliteci sopra anche voi e andatevene. Se non l'avete, legate la corda al letto (TIE ROPE TO BED), aprite la finestra (OPEN WINDOW) e scalate il muro (SCALE WALL). Fate trasportare tutte le vostre cose al cavallo. L'Alchimista vuole il riso (RICE) che ha il Guru. Nell'ascensore, non apritelo né chiudetelo, ma fatelo scorrere (SLIDE). Nell'ufficio elettorale di Gringo, spostate il tappeto (MOVE RUG) e troverete una cassaforte. Cercate di buttar giù (KNOCK DOWN) la Cream Door.

Tass Time In Tone Town
Indossate i guanti argentati (WEAR SILVER GLOVES) per affrontare i diavoli. Comprate BLOBPET e andate a scavare (DIG) nell'appezzamento sabbioso (SANDY PATCH). Al terminale accendetelo (TURN ON), digitate si (TYPE YES), digitate Ennio (TYPE ENNIO) e prendete il passi (TAKE PASS). Date il passi a Stelcad. Le foto prendetele dopo!

Dracula
Per sopravvivere al gelo nella carrozza, alzate il sedile (LIFT SEAT), poi usate il vostro crocifisso come chiave: PUT CROSS, TURN CROSS.

Kayleth
Per sfuggire al Destroyer Droid che vi insegue appena vi liberate dai legami, alzatevi, andate su (GO UP) e tirate la leva (PULL LEVER) che trovate nella stanza.

Lord of the Rings
Per attraversare Moria andate sempre a Est. Se invece scegliete di evitare Moria, andate a Est da Caradhras. Sam può uccidere i cavalieri neri con la sua spada. Il PLANT POT contiene più di quello che si possa pensare. Per attraversare il FIORD, trovate Glorfindel, liberatevi di lui, salite sul suo cavallo con i vostri compagni e date al cavallo le seguenti direzioni: S, E, E, E.

RACCOLTE AI RAGGI X

L'uscita delle *compilation* (o raccolte) durante il periodo natalizio è una tradizione quanto i regali di natale. Una *compilation* è una raccolta di programmi datati e relativamente oscuri che rappresentano un affare per gran parte dei consumatori. Ma considerando la qualità di gran parte del software attuale e il fatto che il costo di una raccolta è pari a quello di un singolo gioco, non è forse meglio comprare una raccolta con quattro o cinque giochi di media-buona qualità che un solo gioco scadente? Per invogliare all'acquisto delle raccolte le case di software stanno adottando una nuova strategia: inserire un gioco mai pubblicato. E così la Konami ha messo Mikie nella raccolta Coin-Op Hits e l'Elite Duet nella raccolta Six Pack. Forse che questi giochi non meritavano di essere pubblicati singolarmente? Chissà?
Comunque, ecco qui una presentazione delle raccolte passate e presenti: sono tutte disponibili nei negozi e queste pagine dovrebbero rappresentare una adeguata fonte di informazioni a cui fare riferimento per l'acquisto.
Ovviamente non ha senso dare dei voti sulla Grafica e il Sonoro di una raccolta, quindi tenendo conto della qualità della confezione, delle istruzioni e naturlamente dei giochi, diamo per ciascuna raccolta un voto di Giudizio Globale — che tiene in considerazione Presentazione, Appetibilità, Longevità e Rapporto qualità/prezzo — e un breve commento.

STAR GAMES I

Gremlin Graphics cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum

Barry McGuigan's Boxing (Activision) – Fate fuori 20 avversari prima di affrontare mcGuigan. Forse una delle migliori simulazioni di boxe esistenti.

Rescue On Fractalus (Activision/Lucasfilm) – Un semplice spara-e-fuggi in 3D privo di spessore ma evocativo e accattivante.

Way Of The Tiger (Gremlin Graphics) – Un noioso picchiaduro orientale.

Beach Head II (US Gold/Access) – Buono per i suoi tempi, ma, se si escludono la eccellente presentazione e gli ottimi effetti visivi e sonori, la struttura di gioco è notevolmente datata.

GIUDIZIO GLOBALE 74%
La versione per C64 è molto meglio di quella per Spectrum, che resta comunque un buon acquisto per i vostri soldi.

THEY SOLD A MILLION III

Cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum, Amstrad

Highter Pilot (Digital Integration) – Una simulazione di volo del caccia americano F-15. Buona la versione per Spectrum, scarsa quella per C64.

ghostbusters (Activision) – Non un vero e proprio gioco, ma ciò nonostante uno dei migliori *tie-in* cinematografici.

Kung-Fu Master (US GOLD) – Una discreta conversione di un gioco arcade, con grafica rozza ma decente giocabilità.

Rambo (Ocean) – Spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale. Buona la versione per Spectrum, scadente quella per C64, che ha però l'ultima colonna sonora di Martin Galway.

GIUDIZIO GLOBALE 62%
They Sold a Million III è inferiore agli altri due, ma offre una discreta varietà e un buon rapporto qualità/prezzo.

THEY SOLD A MILLION II

cassetta L. 18.000. Per C64

Bruce Lee (US Gold/Datasoft) – Un *platform game* semplice ma giocabile con minime sfumature da picchiaduro. Il nome del maestro delle arti marziali serve solo a vendere qualche copia in più.

Entombed (Ultimate) – Questo arcade-adventure ambientato in una tomba egizia è uno dei migliori della Ultimate (almeno per C64) anche se non rende giustizia al loro talento.

Match Point (Psion) – La conversione per 64 della classica simulazione di tennis per lo Spectrum. Ancora uno dei migliori, se non il migliore.

Match Day (Ocean) – Una simulazione del calcio graficamente rozza, che manca delle attraenti qualità dell'originale versione per Spectrum.

GIUDIZIO GLOBALE 77%
Hanno veramente venduto un milione di copie? Sembra improbabile... ma non è questo il punto. Questa seconda raccolta è molto meglio della prima anche se è disturbata dalla presenza di **Match Day**. Vale comunque la pena di prenderla in considerazione.

BIG NAMES BONANZA

US Gold, cassetta L. 18.000. Per C64

Fight Night – Gioco di boxe comico, con kit di montaggio del pugile, ma privo della varietà di mosse offerte da **Barry McGuigan's Boxing.**

Forbidden Forest – Un classico spara-e-fuggi pauroso e sanguinario.

Stellar 7 – Una variante migliorata di **Battlezone** con grafica a vettori un po' lenta.

Talledega – Gioco di corsa miserello sponsorizzato dal famoso (?) pilota americano Richard Petty.

GIUDIZIO GLOBALE 60%
I giochi sono datati ma offrono una gran dose di divertimento.

10 FIVE STAR GAMES

Beau Jolly, doppia cassetta L. 18.000. Per C64

Spindizzy (Electric Dreams) – Eccellente variazione sul tema di **Marble Madness.**
Scarabeus (Ariolasoft) – Un brillante ed evocativo gioco di labirinto 3D con prospettiva in prima persona e alcuni insoliti enigmi da risolvere.
Zoids (Martech) – Ottima versione su computer dei robot giocattolo omonimi. Favoloso gioco di strategia con spara-e-fuggi, accompagnato da una potente colonna sonora di Rob Hubbard.
Batalyx (Llamasoft) – Sei superbi giochi di Jeff Minter.
Equinox (Mirko-Gen) – Buono spara-e-fuggi con arcade adventure.

GIUDIZIO GLOBALE 94%
Una stupenda raccolta, comprendente un mucchio di azione e spessore.

SHOOT 'EM UPS

US Gold, cassetta L. 18.000. Per C64

Super Zaxxon – Discretamente attraente, ma non un gran miglioramento rispetto all'originale.
Dropzone – Un'eccellente variazione sul tema.
Defender/StarGate e uno dei migliori spara-e-fuggi per C64.
Blue Max 2001 – Un tremendo seguito al giocabilissimo originale.
Fort Apocalypse (Synapse) – È invecchiato molto nella grafica e nel sonoro, ma ha alcune idee innovative e un mucchio di giocabilità.

GIUDIZIO GLOBALE 63%
Una raccolta di giochi a tema unico sorprendentemente diversa. Purtroppo, **Super Zaxxon** e **Blue Max 2001** abbassano il livello di una raccolta potenzialmente eccezionale.

NOW GAMES I

Virgin, cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum

Lords Of Midnight (Beyond) – Il classico gioco di strategia di Mike Singleton è ancora oggi uno dei migliori.
Brian Bloodaxe (The Edge) – Un *platform game* mal realizzato che non ha lasciato alcun segno.
Strangeloop (Virgin) – Evocativo, ma l'azione arcade-adventure è semplice e limitata.

Pyjamarama (Mikro-Gen) – Un innovativo arcade adventure che sarebbe di categoria unica se non fosse che ne sono usciti altri due del tutto uguali.
Arabian Nights (Interceptor) – Sorprendente quando usci, ma i sette schermi pieni di piattaforme sembrano oggi miseri e datati.
Falcon Patrol II (Virgin) – Un bel spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale. È stato recentemente pubblicato come gioco economico dalla Bug Byte.

GIUDIZIO GLOBALE 67%
C'è varietà e nonostante alcune "toppate" è discretamente divertente.

NOW GAMES II

Virgin, cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum

Airwolf (Elite) – Un attraente gioco d'esplorazione a scorrimento multidirezionale.

Tir Na Nog (Gargoyle Games) – Arcade adventure originale con un mucchio di cose da fare e da esplorare. Ottimo su Spectrum, molto meno su C64.

Cauldron (Palace Software) – Uno spettrale arcade adventure che non teme tutt'ora il confronto con molti giochi recenti.

Chuckie Egg (A'n'F) – Una grafica orribile nasconde un gioco di piattaforma estremamente giocabile.
World Cup (Artic) — Una noiosoa simulazione del calcio con grafica e giocabilità scadenti.

GIUDIZIO GLOBALE 80%
A parte **World Cup**, che rovina la raccolta, questa è una buona e insolita miscela di tipi di giochi.

NEW GAMES III

Virgin, cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum

Nick Faldo Plays The Open (Argus Press Software) – Una delle prime simulazioni di golf... e si vede.
Sorcery (Virgin) – Un mediocre arcade adventure.
Code Name Mat II (Domark) – Un tiepido derivato di **Star Raiders.**
Everyone's A Wally (Mikro-Gen) – Simile a **Pyjamarama**, ma con cinque personaggi da controllare.
View To A Kill (Domark) – Un povero *tie-in* cinematografico.

GIUDIZIO GLOBALE 46%
Vario, ma la somma dei singoli titoli non dà un buon risultato finale.

ARCADE CLASSICS

Us Gold, cassetta, L. 18.000. Per C64

Pac Man – Adeguata conversione del classico gioco da bar.
Mr. Do! – Un'altra adeguata conversione del gioco da bar.
Dig Dug – Un'altra conversione...
Pole Position – Un'altra conversione, con grossi difetti, ma comunque giocabile.

GIUDIZIO GLOBALE 42%
Conversioni competenti della Datasoft di classici giochi da bar, che mostrano gli anni. A quel prezzo, la raccolta rappresenta un costoso divertimento di breve durata.

10 COMPUTER HITS III

Beau Jolly, doppia cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum

Geoff Capes Strongman Challenge (Martech) – Sei terribili eventi para-muscolari, tra cui tiro alla fune, sollevamento barili e lotta orientale.
Elidon (Orpheus) – Un semplice gioco arcade adventure con esplorazione. Abbastanza attraente ed estremamente carino.
Blagger Goes To Hollywood (Alligata) – Un noioso raccoglitutto che è il seguito scadente di **Son of Blagger** di Tony Crowther.
Cauldron (Palace Software) – Vedi **Now Games II.**
3D Lunattack (Hewson) – Il primo gioco di Andrew Braybrook per C64: conversione di un vecchio spara-e-fuggi 3D per Spectrum di Steve Turner.
Crazy Comets (Martech) – Decente spara-e-fuggi di Simon Nicol, basato sul gioco arcade **Mad Planets.**
Dinamite Dan (Mirrorsoft) – Classica azione di risalita con molte varianti originali, che non lasciò alcun segno... nonostante fosse uno dei migliori del suo genere.
Herbert's Dummy Run (Mikro-Gen) – Un modesto arcade adventure del genere di **Pyjamarama.**
Attack of the Mutant Camels (Llamasoft) – Semplice ma giocabile spara-e-fuggi di Jeff Minter, derivato da una vecchia cartuccia per l'Atari 2600 intitolata **Empire Strikes Back.**
Basildon Bond (Probe) – Un debole arcade adventure.

GIUDIZIO GLOBALE 75%
Una strana raccolta con i suoi alti e bassi, comunque raccomandabile.

PLATFORM PERFECTION

US Gold, cassetta L. 18.000. Per C64

Zorro (Datasoft) – *Patform game* con sfumature adventure. Evocativo ma per niente rappresentativo delle imprese dello spadaccino mascherato.
Bruce Lee (Datasoft) – Vedi **They Sold A Million II.**
Bounty Bob (Big 5) – Un geniale *platform game* con 25 schermi con una stupenda presentazione e un'ottima giocabilità.
Ghostchaser (Artworx) – Una tipica creazione di Frank Cohen, ambientata questa volta in una casa infestata di spettri.

GIUDIZIO GLOBALE 70%
Sufficiente divertimento per gli amanti del genere, con l'aggiunta di alcune sfumature da picchiaduro e arcade adventure.

URIDIUM PLUS/PARADROID

Hewson, cassetta L. 13.000. Per C64

Uridium Plus – Una versione ritoccata di **Uridium** con alcune cose extra tra cui 15 nuovi *Dreadnaught* e nuovi schemi di attacco.

Paradroid – Una versione a doppia velocità del classico di Andrew Braybrook, completa di un ottimo sistema di caricamento.

GIUDIZIO GLOBALE 83%
Solo due giochi al prezzo di uno, ma entrambi sono eccezionali. I fan di Braybrook potranno comunque essere un po' delusi, dato che i miglioramenti sono marginali e non modificano di molto i giochi.

KONAMI COIN.OP HITS

Imagine, doppia cassetta L. 18.000, disco L. 25.000. Per C64, C16, Spectrum, Amstrad

Hyper Sports – Una competente conversione del gioco arcade smanetta-joystick. Include nuoto, ginnastica e tiro con l'arco.
Mikie – Una scadente conversione del gioco arcade che ha però una buona colonna sonora di Martin Galway e una tabella dei record carina.
Green Beret – Una buona conversione anche se non irresistibile.
Yie Ar Kung Fu – Una conversione deludente dal punto di vista del giocatore, ma comunque giocabile.
Ping Pong – Buono, ma manca della giocabilità dell'originale.

GIUDIZIO GLOBALE 84%
La raccolta delle conversioni di giochi da bar con la "R" maiuscola.

MSX CLASSICS

Cassetta L. 18.000. Per Msx

Bounder (Gremlin) – Uno dei primi giochi con la palla protagonista. Una pallina da tennis deve rimbalzare esclusivamente sulle mattonelle esagonali. È stato una medaglia d'oro.
Grog's Revenge (Us Gold) – Il seguito del primo gioco di BC. Thor è alla ricerca del significato della vita e sempre guidato dalla sua ruota di pietra si aggira per le strade di una montagna. Grafica super!
Valkyr (Gremlin) – Una missione aerea divisa in tre fasi: distruzione dei nemici, nuove armi, fase bonus ed infine ulteriore bonus per l'atterraggio perfetto.
Gunfright (Ultimate) – La classica grafica 3D per un gioco western. Protagonista è uno sceriffo che deve battere veloci ed abili pistoleri.

GIUDIZIO GLOBALE 82%
Ottimo è l'assortimento dei giochi, tutti di qualità ed ottima giocabilità.

SIX PACK

Elite, cassetta/disco, L. 18.000/25.000. per C64, Spectrum

Scooby Doo (Elite) – Un debole *tie-in* con piattaforme e scale.
1942 (Elite) Una conversione discreta del mediocre spara-e-fuggi da bar a scorrimento verticale.
Fighting Warrior (Melbourne House) – Picchiaduro penoso in tutti i sensi.
The Sacred Armour of Antiriad (Palace Software) – Arcade adventure ben curato e giocabile con grafica stupenda.
Jet Set Willy II (Software Projects) – Altre stanze da visitare, ma non vale l'originale.
Split Personalities (Domark) – Una originale variante dello "scassaquindici", con alcune facce famose.
Duet (Elite) – Un ibrido tra **Commando e Gauntlet**, meglio noto come **Commando 86**. La versione per Spectrum è buona, le altre non le abbiamo ancora viste.

GIUDIZIO GLOBALE
Niente voto perché non abbiamo visto **Duet**, ma la raccolta è varia e meritevole. Se **Duet** è un buon gioco, sarà ancora meglio.

ATARI SMASH HITS VOL 5

Cassetta L. 18.000. Per Atari

Quasimodo (US. Gold) – Il famoso gobbo di Notre Dame è alla ricerca di tre preziosi gioielli nascosti in castello. Tre livelli di gioco con l'aggiunta di teleporta inclusa solo per l'Atari.
Chop Suey (English Software) – Otto possibili mosse per l'ennesimo karate-game. Opzione per uno e due giocatori.
Elektraglide (English Software) – Una corsa in auto dove l'important eè saper guidare veloce e bene senza problemi meccanici e di rifornimento. La grafica sfrutta la meglio le caratteristiche dell'Atari.
Mediator (English Software) – Un'astronave deve aprirsi un varco con i missili ed atterrare su una piattaforma. Giocabilità insufficiente.

GIUDIZIO GLOBALE 57%
Poco interessante con giochi datati e non eccezionali

ATARI SMASH HITS VOL 6

Cassetta L. 18.000. Per Atari

Elektraglide (English Software) – Vedi volume 5.
Timeslip (English Software) — Una missione da risolvere in 24 ore: distruggere tutti gli ostacoli. Molti colori per questo gioco temporale con tre zone da superare.
Fort Apocalypse (Synapse) – vedi Shoot'em Ups
Drelbs (Synapse) – Un classico dei classici in stile Lady Bug. Un animaletto si muove sullo schermo tentando di chiudere dei quadrati ed affrontando bonus e schermi speciali.

GIUDIZIO GLOBALE 67%
Simile a quella precedente ma con l'aggiunta di alcuni classici sempre affascinanti.

HIT PACK

Elite, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000. Per C64, C16, Spectrum, Amstrad

Bomb Jack – Una conversione frustrante e mal fatta di un ottimo gioco da bar.
Commando – Un'altra conversione mal fatta che manca di classe, giocabilità e livelli dell'originale.
Airwolf – Vedi **Now Games II.**
Frank Bruno's Boxing – Noiosa azione pugilistica basata sul gioco da bar **Punch Out**. Il nome di Bruno serve solo come specchietto per le allodole.

GIUDIZIO GLOBALE 49%
Raccolta per i soli accoliti della Elite: per tutti gli altri c'è tanto fumo e poco arrosto.

STARS ON 128

Cassetta L. 18.000. Solo per Spectrum 128

Match Day International (Ocean) – Versione aggiornata nella grafica e con l'aggiunta delle squadre nazionali. Uno dei migliori giochi arcade di calcio.
Yie Ar Kung-Fu (Konami) – Numerose mosse per uno dei classici da bar.
The Never Ending Story (Ocean) – Avventura di testo e grafica molto suggestiva.
Daley Thompson's Super-Test (Ocean) – Nuove discipline per il decatleta di colore londinese.

GIUDIZIO GLOBALE 87%
Non si capisce bene cosa c'entri Never Ending Story con gli altri giochi comunque la selezione è di qualità ed ogni titolo è stato riscritto per utilizzare la maggior memoria dello Spectrum più potente.

CLASSIC III
Cassetta L. 18.000. Per C16/Plus 4

Jetbrix — Molto semplice ed elementare ma pieno di bonus e di difficoltà. Un uomo volante si trova nel bel mezzo di una pioggia di mattoni e deve distruggere un muro.
Gullwing Falcon – Un gioco che assomiglia al famoso Buck Rogers. **Reach for the Sky** – Un aereo visto dall'alto avanza dal basso e deve colpire il maggior numero di caccia e bombardieri.
Sword of Destiny – Un platform game in cui un cavaliere senza paura ed armato con una magica spada deve vendicare il defunto collega e raccogliere gli oggetti lampeggianti che gli permettono di recuperare il cuore del cavaliere.

GIUDIZIO GLOBALE 91%
Una compilation che non dovrebbe mancare nella libreria del possessore di C16.

SPORT 4
Cassetta L. 18.000 per C16

Speed Boat Grand Prix – Una corsa fuoribordo tra le boe.
European Cup Championship – Otto squadre si affrontano per il torneo europeo di calcio. Opzione per uno e due giocatori.
Thai Boxing – Tre livelli di difficoltà ed altrettanti livelli per questa boxe mista al karate.
Canoe Slalom – Tre livelli di difficoltà e rapide da superare.

GIUDIZIO GLOBALE 21%
Grafica e giocabilità appena sufficienti.

SPORT 4
Cassetta L. 18.000. Per C64

Slap Shot – Il primo videogioco dell'Hockey su ghiaccio per Commodore 64: sintesi vocale e opzione per due giocatori.
Water Sports – Tre classici sport su acqua molto mediocri.
Burning Rubber – Una versione economica ma discreta del gioco da bar Bump'n Run.
Tee-up – Un golf molto povero con però la possibilità di disegnare il percorso.

GIUDIZIO GLOBALE 41%
Una compilation mediocre con l'unica eccezione per il gioco dell'autoscontro e della macchina che salta, Burning Rubber.

MSXTRA
Cassetta L. 18.000 per MSX

Blagger (Alligata) – 20 schermi da visitare per raccogliere numerose chiavi d'oro.
Disc Warrior (Alligata) — Ispirato a Tron è un gioco impegnativo con uan sola vita e 26 zone da esplorare.
3D Knockout (Alligata) – Una boxe mal realizzata con il ring di traverso. Opzione per uno e due giocatori.
Superbowl (Alligata) – Un tentativo di football americano per MSX. Grafica mediocre con gli sprite mal definiti.

GIUDIZIO GLOBALE 41%
I due platform game non sono male ma come loro ne trovate altri cento. I giochi sportivi non danno alcuna soddisfazione.

PROCREAZIONE MENTALE

Tra un'operazione agli occhi e una gita transatlantica per curare l'adozione del suo terzo figlio, il futuro padre Andrew Braybrook salta i corsi pre-natali e si fa venire delle idee di prima mattina...

Parte Terza

di Andrew Braybrook

1. "Bevo perché me l'ha ordinato il dottore...". Ecco Andrew alla Clinica Pre-Natale, vestito per far colpo e conoscere nuovi amici.

Venerdì, 13 febbraio

Ancora un altro "Perché non fai..." da Gary Liddon, che voleva un campo stellare rotante invece che uno vettoriale. Questo potrebbe rendere molto più interessante il modo di controllo, dando velocità e rotazione invece di semplici velocita X e Y. Ho alterato di conseguenza il codice del campo stellare ed ora le stelle invece di ruotare attorno all'astronave si allontanano da essa. Sembra molto strano, come degli scudi antigravitazionali. Aha! Ho invertito i vettori e ho riprovato. Succede qualcosa. Chissà cosa succede se invece inverto un solo vettore? Meglio, non importa neanche quale vettore inverti, tranne che cambia la direzione di rotazione, Sfortunatamente il calcolo non è molto accurato poiché le stelle si muovono lentamente a spirale verso l'esterno e si raccolgono nell'angolo in alto a sinistra. Sono necessari calcoli più accurati. Ciò nonostante

... non mi sembra che a scuola mi abbiano mai insegnato a controllare dei campi stellari mobili!

questo dimostra che ST ed io ci ricordiamo un po' di matematica di base, anche se non mi sembra che a scuola mi abbiano mai insegnato a controllare dei campi stellari mobili!

Lunedì 16 febbraio

Ho aumentato la precisione del sistema di rotazione stellare a 1/6536 di pixel: ora è tutto più stabile, anche se c'è ancora qualche inaccuratezza. L'ho lasciato girare mentre mangiavo e quando sono ritornato lo schermo era pieno di cerchi a puntini e le stelle si erano nuovamente e furtivamente portate verso l'esterno. Fintanto che il gioco stesso tende a scoraggiare lo stare fermi girando su se stessi non vedo alcun problema. Presumo che ora che lo sapete lo proverete tutti. Per fermare le cose in movimento in un'orbita ovale (ho usato sistemi di coordinate leggermente incompatibili) ho ridotto la risoluzione dei movimenti verticali su pixel alternati. Questo ha il benefico effetto collaterale di liberare 48 caratteri che erano riservati per quelle posizioni di stelle e mi consente di far girare l'intera quota di stelle mentre attracco. In precedenza il sistema a griglia mobile usava 32 dei caratteri delle stelle.
Muoio dalla voglia di dire a tutti che ho finalmente un Amiga e che è stupendo! L'ho preso di seconda mano da Liddon (comprereste un computer usato da quest'uomo?) con un'istantanea collezione di software. Ho usato il Deluxe Paint per fare prove su schermo di **Morpheus**. È molto utile per fare esperimenti di grafica.

Martedì, 17 febbraio

All'ospedale per una veloce operazione all'occhio: il servizio verrà ripreso appena potrò vedere di nuovo!

Giovedì 26 febbraio

Eccomi di ritorno dopo una settimana di convalescenza con un occhio che sembra come se l'avesse colpito Frank Bruno. Non posso stare davanti alla TV, figuriamoci davanti ad uno schermo di computer. Ho pensato allo scenario del gioco ed ho definito la struttura di gioco, anche se non del tutto. Così, ho deciso di provare a disegnare degli sprite! Nella sequenza di attracco voglio mettere all'estremità dello schermo un'enorme piattaforma di cui si veda però soltanto una parte. Sarà formata da sprite. Ho già disegnato qualcosa si simile sull'Amiga, quindi ho cominciato a disegnare gli sprite sullo *sprite editor*. È un po' difficile vedere se combaciano così ho scritto un piccolo programma in BASIC per visualizzare come verranno. È andato bene finché non ne avevo più di otto sprite, il mio *sprite editor* no. Considerando i problemi che il CBM BASIC ha a visualizzare anche un solo sprite, non ho molta speranza di riuscire a scrivere uno *sprite multiplexor* in BASIC. Ho disegnato gli sprite come meglio potevo e li ho inseriti nel gioco. Ho messo allora in posizione i blocchi mentre il gioco girava, accedendo direttamente alle posizioni degli sprite sullo schermo. Per la piattaforma ho usato in tutto 19 sprite. Non ho fatto grandi errori graficamente, anche se ci ho messo un po' a mettere a posto un particolare pixel: poi non era altro che un granello di polvere sullo schermo.

...ci ho messo un po' a mettere a posto un particolare pixel: poi non era altro che un granello di polvere sullo schermo...

Questa piattaforma di attracco può ora avere uno schema colo-

re diverso dalle griglie mobili e continuerà a scorrere sul lato dello schermo in modo indipendente.

Venerdì, 27 febbraio

Sono andato a Peterborough per cercare di farmi dare il passaporto in fretta: c'è sotto qualcosa di losco, eh? Sono stato invitato a Chicago per aiutare a far partire le conversioni per PC, Apple, ST e Amiga di **Uridium**. Chi sono io per rifiutarmi? Peccato comunque, volevo fare io stesso la versione per Amiga, ma almeno potrò dare una mano e assicurarmi che venga fatto un lavoro di classe, megafantastico.

In treno ho messo giù delle note sullo scenario. Leggendo i vari sommari alcune teorie sono apparse chiaramente impossibili, mentre sono venute fuori nuove idee che possono essere prese in considerazione. Ho bisogno di un metodo per mostrare due diverse fazioni di "cattivi". Normalmente si usa il colore ma ho paura che qui sia impossibile poiché per accelerare il sistema di sprite ho fatto sì che ogni quadro degli sprite sia di un solo colore per volta. Poi se usassi il colore farei un dispetto a quelli che giocano su uno schermo in bianco e nero, cosa che non voglio fare.

Sto anche pensando ad una versione a due giocatori in cui entrambi giocano simultaneamente. Questo invariabilmente si porta via un bel po' di tempo nella CPU e complica le cose perché in effetti devo disegnare due giochi, rispettivamente per uno o due giocatori. Entrambi i giochi devono essere simili e egualmente buoni.

Un modellino su Amiga, disegnato col DELUXE PAINT

la versione per C64, comprendente la piattaforma di attracco e il campo stellare

Griglia a tre strati e campo stellare sfuocato con i 32 sprite sovrapposti.

Lunedì, 2 marzo

Morpheus sfortunatamente deve mettersi nuovamente in lista d'attesa poiché devo preparare alcuni dischi da portare in America: file del codice assembler, dati grafici, versioni di sviluppo per passare di livello in livello, insomma la solita roba. Sarebbe una figuraccia arrivare lì e non avere tutto quello che ti serve: non puoi mica tornare indietro se hai dimenticato qualcosa!

Martedì, 3 marzo

Ho cominciato a scrivere una tesi su **Uridium**, ripassandolo tutto e prendendo note su come funziona. A voi potrà sembrare facile da giocare, ma questo perché il programma fa di tutto per essere "amichevole" e consentirvi di fare quello che volete. Credo che un programma perda la sua magia quando irrita il giocatore perché non è completamente "trasparente". Quante volte avete pigiato il tasto di fuoco per cominciare un'altra partita e il programma invece suona uno stupido jingle o vi fa vedere la tabella dei record? In **Uridium** mai, il gioco deve sembrare vero e il giocatore non deve essere limitato dall'incapacità del programmatore. Pochi giochi assolvono a questo requisito.

Mercoledì, 4 marzo

Sono andato all'ambasciata americana a richiedere il visto.

Giovedì 5 marzo

Di nuovo a lavorare sulle tesi di **Uridium**, non m'ero reso conto che c'era dentro così tanta roba. Mi faccio coinvolgere molto dal gioco che sto scrivendo al presente, a discapito di quanto abbia scritto in precedenza, quindi è molto strano riguardare il codice, mi sembra addirittura che sia stato scritto da qualcun altro. Ci ho messo un'eternità a capire a cosa servissero alcuni passaggi; il modo di controllo è molto complesso per poterlo fare funzionare come si deve. A qualche recensore può sembrare semplice, ma vi assicuro che le apparenze ingannano. Devo ricordarmi la sequenza in cui ho sviluppato le varie funzioni per capire com'è che fa certe cose, perché sicuramente mi faranno delle domande, e non c'è niente di peggio di non essere in grado di spiegare il proprio lavoro.

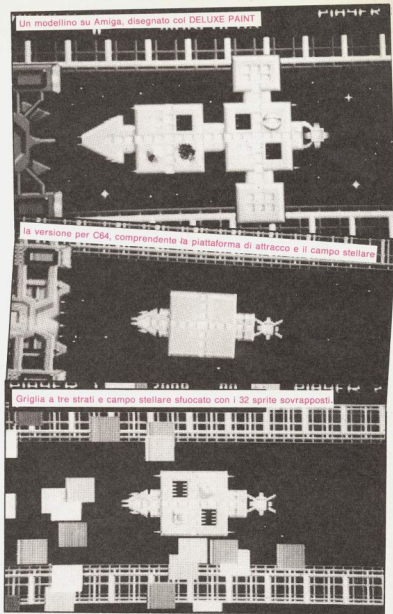
Venerdì, 6 marzo

Ancora sulle tesi. Dovrò finirle durante il fine settimana.

Lunedì, 9 marzo – Martedì 17 marzo

A Chicago. Dovrò mettermi a lavorar sodo quando torno, altrimenti sarò sorpassato da quei programmatori senza scrupoli che stanno già copiando **Morpheus**!

Continua...

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE — RIVENDITORI AUTORIZZATI

RIVENDITORI AUTORIZZATI

ABRUZZI

COSMOS 3000, via Mazzini 38 - Pescara
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)
COMPUTER CENTER, via B. Croce Galleria Scalo 147 - Chieti Scalo
POLATO CARLO, via Istonia 71 - S. Salvo (CH)
ELETTRONICA TE.RA.MO., p.zza M. Pennesi 4 - Teramo
CIABATTONI LUIGI, via Lepanto 40 - Giulianova Ligo (TE)
VITTORIA N. & C., via S. Spaventa - Sulmona (AQ)
MICROSYSTEM, via Circ. Orientale 81 - Pratola Peligna (AQ)

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

CAMPANIA

COMPUTER CLUB 2021, p.zza Monte Oliveto 8 - Napoli
COMPUTER HOUSE, via Battistello-Caracciolo 95 - Napoli
ELETTRONICA SDEGNO, via Verdi 15 - Portici (NA)
ADELL MARIA CONCETTA, c.so V. Emanuele 42 - Nocera Inf. (SA)
ELECTRONIC CISA, via G. Vacca 52 - Salerno
FLIP & FLOP srl, via Appia 68 - Atripaldo (AV)
ODORINO FRANCO, p.zza Lala 21 - Napoli
OPC srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO, via Murri 75/A - Bologna
VIDEOTECNICA, via Mazzini 170 - Bologna
C.A.R.E.M., p.zza Cittadella 40/41 - Piacenza
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PC)
ORSA MAGGIORE, p.zza Matteotti 20 - Modena
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara
BRICOL c/o ESP, via Classicana 408 - Ravenna
EMPORIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
GIO PLASTIK, via S. Romano 90 - Ferrara
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia

FRIULI

MOFERT, v.le Unità 41 - Udine
COMPUTER SHOP, via P. Preti 6 - Trieste

LAZIO

ABM Elaborazione Distribuita, via Tacito 88 - Roma
ARIGÒ GIOVANNI, via Magna Grecia 71 - Roma
ARMONIA, primo sottopassaggio staz. Termini - Roma
COMPUTEL, via E. Rolli 33 - Roma
COMPUTRON SHOP, l.go Forana 7/8 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
DRUGSTORE, via Macchiavelli 58 - Roma
GIEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma
MAUNER, via Apolloni 4 - Roma
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma
MUSICOPOLI, p.le Ionio 17 - Roma
MEVI, via Marconi 5 - Viterbo

LIGURIA

A.B.M., p.zza De Ferrari 2 - Genova
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129/R - Genova
VIDEO & COMPUTERS, via Cornigliano 338/R - Genova
CEIN, via Merano 3/R - Genova Sestri Ponente
FOTO MAURO, via Canepari 103/R - Rivarolo (GE)
PUNTO COMPUTER, via A. Manzoni 45 - Sanremo (IM)
F.LLI PAGLIALUNGA, via Mazzini 4E/19 - Rapallo (GE)

LOMBARDIA

GBC ITALIANA, via Petrella 6 - Milano
GBC ITALIANA, via G. Cantoni 7 - Milano
GIGLIONI, v.le Sturzo 45 - Milano
MICRO SHOP, c.so P.ta Romana - Milano
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano
SHOW ROOM, via P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO, Via dei Platani 4 - Arese (MI)
GBC ITALIANA, v.le Matteotti 66 - Cinisello (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Verdi 19 - Cusano Milanino (MI)
M.B.M. INFORMATICA, c.so Roma 112 - Lodi (MI)
BIT '84, via Italia 4 - Monza (MI)
BIT, via Dante Alighieri - Rho (MI)
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
BUSTO BIT, via Gavinana 17 - Busto Arsizio (VA)
CURIONI, via Ronchetti 71 - Cavaria (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia
SANDIT, via Francesco d'Assisi 5 - Bergamo
LIBRERIA LA TALPA, via Solaroli 4/C - Novara
SENNA COMPUTER SHOP, via Calchi 5 - Pavia

MARCHE

CESARI RENATO, via G. Leopardi 15 - Civitanova Marche (MC)
BIT ELETTRO QUALITÀ SEDAP, c.so Matteotti 28 - Iesi (AN)

MOLISE

ROSATI COMPUTER, via Martiri della Resistenza 88 - Termoli (CB)

PIEMONTE

AMERICAN'S GAME, via Sacchi 26/C - Torino
ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
COMPUTER GAMER, via Carlo Alberto 39/E - Torino
COMPUTING NEWS, via Marco Polo 40/E - Torino
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo 6 - Torino
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
CALCOLODATTILO COMPUTER, via C. Battisti 2/E - Collegno (TO)
ELLIOT COMPUTERS, p.zza Don Minzoni 32 - Verbania (NO)
L'ABACO, via Volpi 2 - Vigliano Biellese (VC)
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti
ROSSI COMPUTERS, via Nizza 42 - Cuneo
ASCHIERI GIANFRANCO, c.so Emanuele F. 6 - Fossano (CN)
PUNTO BIT, c.so Langhe 26/C - Alba (CN)
S.G.E. ELETTRONICA, via Bandello 16 - Tortona (AL)

PUGLIA

DISCORAMA, c.so Cavour 99 - Bari

SARDEGNA

COMPUTER SHOP, via Oristano 12 - Cagliari

SICILIA

A ZETA, via Canfora 140 - Catania
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto - Mazara del Vallo (TP)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina

TOSCANA

TELEINFORMATICA TOSCANA, via Bronzino 36 - Firenze
ELECTRIC DREAMS, via Sette Soldi 32 - Prato
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli
I.C.S., via Roma 10 - Terranuova Bracciolini (AR)
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto
IL GLOBO, p.zza 24 Maggio 18 - Follonica (GR)
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze
C.P.U., via Ulivelli 39/R - Firenze
OFFICE DATA SERVICE, gall. Nazionale - Pistoia
BIG BYTE SHOP, p.zza Risorgimento - Arezzo

UMBRIA

GBC, p.ta Sant'Angelo 23/A - Terni
STUDIO SYSTEM, via R. d'Andreotto 49/55 - Perugia
COMPUTER STUDIOS, via 4 Novembre 18/4 - Bastia Umbra (PG)

VENETO

COMPUTER POINT, via Roma 63 - Padova
CASA DEL DISCO, via Ferro 22 - Mestre (VE)
VIDEO PLAY, via G. Bonazzi, 14 - Arzignano (VI)

Per informazioni **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

NEWS NEWS NEWS

VECCHIE GLORIE E PARTI SECONDE

Proseguendo nella linea intrapresa con la pubblicazione di Park Patrol, la Firebird pubblicherà nella sua serie economica un bel po' di vecchi classici della Activision. Sono previsti per ora Hero, Zenji, Pitfall II, Toy Bizarre e Decathlon.

Un discorso a parte per Future Ball e Pyramids of Time che furono commercializzate solo negli Stati Uniti e che quindi in qualche modo sono delle novità.

Ma ci sono anche voci su vere novità in arrivo dalla Firebird. Una è sicura e riguarda Rev II, il seguito dell'ormai famosa simulazione di guida su auto da corsa. La seconda né confermata né smentita è su, aprite bene le orecchie, The Sentinel II.

MELBOURNE HOUSE

Wiz, il tanto atteso seguito di The Hobbit e la seconda parte della serie di The Lord of the Ring, The Shadows of Mordor sono state annunciate per giugno dalla Melbourne House.
Wiz, contiene elementi di strategia, commercio e magia e vi trascina in una storia fantastica nel misterioso dominio di Midgard e Nifheim, un paese popolato di elfi, demoni, maghi, stregoni e altre creature. Partendo dal primo livello come apprendista mago dovete diventare sempre più potente fino a giungere, nel quinto livello, re mago.
Basato su "Le Due Torri" di J.J.R. Tolkien, The Shadow of Mordor, vi porta nella Mezza Terra dove potete far vivere le vostre fantasie. La struttura del gioco riprende quella di The Lord of the Ring, che è stata potenziata e include un "parser" che può riconoscere frasi intelligenti della lungezza di 128 caratteri e controlla un vocabolario di più di 800 parole.

HEWSON

La Hewson conferma la sua tradizione, annunciando due nuovi "spara e fuggi" spaziali: Eagles e Zynaps.
Il primo è a scorrimento orizzontale con lo schermo diviso in due parti, con opzione per uno o due giocatori. L'azione si svolge su 8 differenti livelli del pianeta Zixon, dove degli androidi devono essere recuperati dalla superfice e paracadutati in zone strategiche. A movimentare la missione ci pensano enormi e bellicosi squadroni di caccia nemici, da intercettare e distruggere. C'è anche uno schermo bonus che concede un po' di riposo al giocatore.
Il secondo titolo, Zynaps, è una creazione di Dominic Robinson, colui che ha superato l'impossibile convertendo Uridium per lo Spectrum. Questa volta il giocatore deve combattere attraverso una serie di stazioni aliene, campi di asteroidi e pianeti prima di passare al conflitto finale. L'uscita di entrambi i giochi è provvisoriamente prevista per giugno...

INFOCOM

Douglas Adams ci riprova. Dopo il successo di The Hitchhikers Guide To The Galaxy lo troviamo alle prese con un grosso problema in Bureaucracy.
Douglas ha cambiato casa e deve comunicare a tutti, banca compresa, il suo nuovo indirizzo. Si reca quindi, personalmente, in banca per espletare le pratiche di cambio indirizzo. Dopo un po' di tempo si rende conto che non può più usare la sua carta di credito perché la banca l'ha invalidata...
Da qui cominciano i problemi. Catturato dalle pastoie della burocrazia Douglas Adams diventerà l'eroe di milioni di persone che ogni giorno in tutto il mondo si trovano nelle sue condizioni...
Bureaucracy sarà disponibile per Atari ST, Commodore 128, Amiga, Apple II e Macintosh.

GUERRA SOTTOMARINA

Qualche tempo fa avevamo annunciato che la Epyx stava lavorando su un nuovo simulatore sottomarino ed ora sono arrivate altri dettagli...
Sub Marine Simulator ci riporta agli scenari della Seconda Guerra Mondiale e dà al giocatore la possibilità di comandare 6 diversi tipi di sommergibili americani o U-boat tedeschi in più di 60 missioni basate su vere ricostruzioni storiche del conflitto. Si va dalla missione più semplice di caccia e distruzione fino alla sfida finale: sopravvivere per tutti i sei anni della guerra.
Si dice che il simulatore sia stato programmato con grande cura, per renderlo più realistico possibile.
L'organizzazione interna ricorda quella di Destroyer con navigazione, sonar, radar, armi, ecc. separate. Questa caratteristica molto funzionale al gioco lo rende però adatto alla sola versione su disco. La US Gold ha annunciato l'uscita per il mese di maggio.

NEMESIS THE WARLOCK

È la terza incarnazione elettronica di un personaggio della 2000 AD. Dopo Strontium Dog e Judge Dredd, Nemesis the Warlock tenta di cacciare il suo avversario di sempre, il pessimo Torquemada, nel posto più sperduto dell'universo una volta per tutte.
Armato della sua invincibile spada "Excessus" e di una pistola laser, Nemesis deve percorrere i corridoi della fortezza dei terribili Terminator (seguaci della religione di Torquemada, e difensori dell'odioso impero di Termight). Un'immagine digitalizzata di Torquemada appare ogni volta che Nemesis penetra in un nuovo schermo, per riattivare i Terminator morti, cosicché l'eroe si trova a combattere contro i vivi e i risorti. In alcuni schermi i cadaveri diventano fondamentali per riuscire nella fuga: ammonticchiati uno sopra l'altro permettono a Nemesis di passare allo schermo successivo. Più Nemesis si avvicina alla fine del gioco più rapidamente appare il diabolico volto di Torquemada e le cose si fanno sempre più caotiche. Il gioco verrà commercializzato a metà mese dalla Martech per Spectrum, Commodore e Amstrad.

BARBARIAN

È il titolo del nuovo gioco di combattimento creato dallo stesso team che ha programmato Cauldron II.
Disegnato da Steve Brown, Barbarian è a duplice caricamento: la prima parte è un duello testa a testa con le spade per uno o due giocatori che potete utilizzare per perfezionare il vostro stile di spadaccino. Il personaggio è in grado di eseguire 16 differenti movimenti e c'è un'estesa varietà di avversari controllati dal computer con cui misurarsi.
La seconda parte è ad un giocatore e vi impegna, sfruttando le vostre capacità di combattimento, nel salvataggio della principessa dalle manacce dello stregone Drax.
La storia non sembra particolarmente originale, ma la principessa (al centro nella foto), promette di rendere più interessante la questione...

TAI PAN

La Ocean prende il largo con Tai Pan, un gioco di commercio sulle acque del Mar della Cina. Partendo con una piccola somma, braccati da un inseguitore, dovete ammassare denaro e potere per diventare un corsaro e spadroneggiare in tutti i porti.
Tutti gli aspetti della situazione sono stati previsti, dall'ammutinamento, al reclutamento forzato dell'equipaggio, alla frequentazione di case dalla cattiva reputazione. Per giugno è annunciata l'uscita del gioco per Atari ST, che dovrebbe essere seguita da quella per C64 su disco e cassetta.

WONDER-BOY E ALTRO

Attesissima dai nostri lettori, e ampiamente pubblicizzata, la conversione per C 64, Spectrum e Amstrad del videogame della Sega sarà disponibile dalla fine del mese.
La storia è interpretata da un ragazzino alla ricerca, scopo salvataggio, della fidanzata. Serpenti, fuochi, api, lumache (?) e pietroni assassini tentano di rendere il più breve possibile la sua avventura. Un'ascia, un angelo custode e uno skateboard, coadiuvati da una serie di oggetti raccolti qui o là lo aiutano nella sua romantica fatica.

Per la fine di maggio e la metà di giugno è prevista l'uscita di Quartet sempre per l'Activision su licenza Sega.

Quartet uscirà per tutti i sistemi a Giugno.

Una squadra di quattro buoni (tre uomini e una donna), combatte i cattivi per salvare una colonia spaziale. I membri del commando possono agire indipendentemente e il gioco è per due giocatori.

STIFFLIP & CO

Le vicende di un inglese all'estero negli ultimi giorni dell'Impero britannico sono il filo conduttore di un progetto che riunisce i talenti di Palace Software e Binary Vision, una nuova società formata da Rupert Bowater e Paul Norris, ex programmatori della Electronic Pencil Company, creatori della versione per 64 di *Zoids* e di *Fourt Protocol*. *Stifflip And Co* è un adventure completamente comandato da icone ispirato alle "Ripping Yarn" dei fumetti e dei film degli anni Venti e Trenta, quando sull'Impero britannico il sole non tramontava mai e neppure le peggiori avversità potevano scuotere l'imperturbabilità di un vero Englishman. Il programma è diviso in due parti indipendenti anche nel caricamento intitolate Out for the Count e The Final Countdown (ogni riferimento a rochettoni scandinavi dalla lunga chioma è puramente casuale).

La storia segue le avvenutre di Sebastian Stifflip e della sua combricola: il professor Braindeath, il colonnello R G Bargie e miss Palmyra Primbottom. Questo strano e fantastico quartetto si è offerto volontario per trovare il pessimo Conte Chamaleon, ed impedirgli di completare il Rubbertronic Ray, un'arma mortale in grado di corrompere la morale sessuale e di minare le basi del mitico Impero.

Il giocatore comanda i quattro personaggi che interagiscono tra di loro nel risolvere i vari problemi posti dalla missione.

L'azione è resa attraverso un sistema di stile cinematografico attraverso una serie di fumetti. È lo stile usato in *Redhawk*, ma bisogna dire che quelli della Binary Vision sono andati decisamente più avanti. Quando un personaggio passa da una locazione all'altra, o completa un'azione, il "fotogramma" di sotto sale per lasciar spazio alla nuova immagine. Un effetto grafico certamente mai visto.

Le azioni sono comandate dalle sei icone poste sul lato sinistro dello schermo. utilizzandole il giocatore può parlare con altri personaggi, combattere, spostarsi da una locazione all'altra, interagire con un oggetto, accedere allo schermo riassuntivo o scegliere il perosnaggio da controllare.

I dialoghi con altri personaggi vengono visualizzati da nuvolette con risultati molto divertenti. L'icona di interazione produce una finestra contenente una lista d'azioni. La scelta di un'azione provoca l'apertura di un'altra finestra che elenca gli oggetti e i personaggi presenti nella locazione. Il personaggio di solito esprime il suo parere sulla decisione del giocatore, e quindi un nuovo fotogramma mostra il risultato dell'azione. La fase di combattimento è molto originale. Durante tutta la missione gli scagnozzi di Chamaleon seguono i nostri quattro eroi e tendono loro delle imboscate. Se decidete di affrontarli con la sola forza del vostro pugno, appaiono tre finestre: una che indica la potenza dell'avversario, una con un mirino e un bersaglio e per finire quella della potenza del personaggio. Il mirino serve per centrare il colpo, ma la cosa può risultare un po' macchinosa, infatti il bersaglio si muove in modo causale.

Chiaramente un bel pugno veloce e consistente è la chiave del successo, ma volendo potete anche giocare sporco usando l'opzione "colpo sotto la cintura" che però non può essere sfruttato in tutte le occasioni.

Rupert e Paul hanno cercato di catturare lo spirito di quel periodo, aggiungendo una punta di satira che risulta molto piacevole. Ci sono continue frecciate alle abitudini dei vecchi colonialisti inglesi e molte di queste sono veramente centrate, e anche lo humor del giocatore è chiamato spesso in causa per risolvere delle situazioni.

Non è difficile farsi entusiasmare da *Stifflip and Co*, anche se questo misto di adventure e arcade può non essere adatto a tutti i gusti.

La versione in nostro possesso non è definitiva ma il lavoro è ormai in dirittura d'arrivo e se i piani della Palace Software saranno rispettati non è escluso che già nel prossimo numero...

SOFT MAIL NEWS

NOVITÀ DAL SERVIZIO SOFT MAIL

In pochi mesi di attività, il servizio di vendita per corrispondenza SOFT MAIL ha riscosso un notevole successo (il nostro archivio include a tutt'oggi più di 15.000 utenti), grazie a tutti voi che avete partecipato attivamente alla nostra rapidissima crescita.
Da oggi SOFT MAIL ti offre alcuni nuovi servizi che avrai sicuramente modo di apprezzare: qui a destra troverai un elenco di programmi già annunciati dalle software houses ma non ancora messi in commercio; se vorrai riceverli non appena arriveranno in Italia, basta prenotarli: ti verranno inviati con precedenza assoluta!
Se possiedi un modem e ti vuoi tenere aggiornato con le novità dell'ultima ora potrai collegarti alla banca dati Clessidra telefonando al numero 02/8245137 di Milano ed impostando il tuo modem a 300 baud, parola 8 bit, 1 bit di stop e nessuna parità. L'orario della banca dati è il seguente: giorni feriali dalle 9 di sera alle 7 del mattino, nei giorni festivi il servizio funziona 24 ore.
Oltre a vedere gli ultimi aggiornamenti potrai anche inviare un ordine.
Per tutti coloro che non hanno un modem lo stesso servizio viene fornito dal centro informazioni SOFT MAIL al numero 031/300174 in funzione dal lunedì al venerdì dalle 2 del pomeriggio alle 6 di sera.
SOFT MAIL è alla costante ricerca di migliorare il proprio servizio, perciò terremo conto di tutte le proposte serie che ci verranno sottoposte, come è stato ad esempio per la colonna "tipo di programma" che abbiamo inserito nei nostri elenchi dopo aver ricevuto un notevole numero di richieste. Aspettiamo tue notizie!

ANTEPRIMA

DEFENDER OF THE CROWN è il primo programma creato in origine per Amiga e convertito in seguito su Commodore 64. Primo della serie Cinemaware, entrerà sicuramente a far parte dei videogiochi. Cinemaware è un modo del tutto nuovo per divertirsi. Un genere esclusivo che ti coinvolge emotivamente nella storia e con i personaggi. È più che andare al cinema, è più che un videogioco: è Cinemaware!

SOFT MAIL
L'unico veicolo che ti porta i programmi direttamente a casa!
Tel. (031) 300174

DA PRENOTARE

COMMODORE 64					
0849	500 cc Grand prix	Loriciel	SI	NO	18.000
0850	500 cc Grand prix	Loriciel	SI	NO	29.000/d
0285	Circus Maximus	Lothlorien	AR	NO	18.000
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
0779	Enduro racers	Activision	SI	NO	18.000
0842	Gunslinger	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0817	Head over heels	Ocean	AR	NO	18.000
0256	Ikari Warriors	Elite	AR	NO	15.000
0853	Inspector Gadget	Melbourne House	AR	NO	18.000
0840	Killed until dead	U.S. Gold	AD	NO	18.000
0263	Mag max	Imagine	AR	NO	18.000
0837	Quartet	Activision	AR	NO	18.000
0841	Saracen & black magic	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0838	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0839	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	29.000/d
0480	Super Soccer	Imagine	SP	NO	18.000
0847	Thanatos	Durrell	AR	NO	14.900
0848	Thanatos	Durrell	AR	NO	18.000/d
0791	The home manager	Timeworks	PI	NO	18.000/d
0461	The three Musketeers	American Action	AD	NO	18.000
0260	Top gun	Ocean	AR	NO	18.000
0735	Top gun	Ocean	AR	NO	25.000/d
0836	Wonder boy	Activision	AR	NO	18.000
0286	World War One	Lothlorien	AR	NO	18.000

COMMODORE 16/+4					
0318	Avenger	Gremlin	AR	NO	18.000
0204	Jeep Command	Bug-Byte	AR	SI	5.000
0754	Six pack (6 prg.)	Elite	RA	NO	18.000
0257	Space Harrier	Elite	AR	NO	18.000

MSX					
0090	Supercycle	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0208	Thai Boxing	Anco	AR	SI	18.000

AMSTRAD CPC 464					
0279	Acrojet	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0692	Arkanoid	Ocean	AR	NO	18.000
0249	Breakthru	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0812	Deeper dungeons	U.S. Gold	UT	NO	10.000
0840	Killed until dead	U.S. Gold	AD	NO	18.000
0263	Mag max	Imagine	AR	NO	18.000
0841	Saracen & black magic	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0280	World Games	U.S. Gold	SP	NO	18.000

SPECTRUM 48 K					
0591	Express raider	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0842	Gunslinger	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0256	Ikari Warriors	Elite	AR	NO	18.000
0840	Killed until dead	U.S. Gold	AD	NO	18.000
0263	Mag max	Imagine	AR	NO	18.000
0837	Quartet	Activision	AR	NO	18.000
0841	Saracen & black magic	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0208	Thai Boxing	Anco	AR	SI	18.000
0836	Wonder boy	Activision	AR	NO	18.000
0286	World War One	Lothlorien	AR	NO	18.000

DISPONIBILI

COMMODORE 64					
0830	Accolade (3 prg.)	U.S. Gold	AA	NO	18.000
0831	Aliens (USA)	Activision	AR	NO	18.000
0832	Aliens (USA)	Activision	AR	NO	25.000/d
0871	Army moves	Ocean	AR	NO	18.000
0783	Art library 1	Melody Hall	GR	SI	18.000/d
0784	Art library 2	Melody Hall	GR	SI	18.000/d
0872	Beureacracy	Infrogrames	AD	NO	69.000/d
0782	Calendars & stationery	Melody Hall	GR	SI	18.000/d
0821	Cholo	Firebird	AR	NO	29.000
0854	Cyborg	C.R.L.	AR	NO	18.000
0812	Deeper dungeons	U.S. Gold	UT	NO	10.000
0833	Deeper dungeons	U.S. Gold	UT	NO	15.000/d
0862	Desk pack 1	Berkeley	AG	NO	45.000/d
0873	Dogfight 2187	Starlight	SI	NO	18.000
0591	Express raider	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0864	Font pack 1	Berkeley	AG	NO	40.000/d
0863	Geodex	Berkeley	AG	NO	45.000/d
0860	GEOS 1.3	Berkeley	AG	NO	70.000/d
0780	Greeting cards	Melody Hall	GR	SI	18.000/d
0877	Greyfell (legend of Norman)	Ariolasoft	AA	NO	18.000
0878	Greyfell (legend of Norman)	Ariolasoft	AA	NO	25.000/d
0834	Gun star	Firebird	AR	NO	5.000
0582	Inheritance	Infrogrames	AD	NO	25.000/d
0843	Ket triology	Incentive	AD	NO	14.900
0844	Ket triology	Incentive	AD	NO	18.000/d
0584	L'affaire Vera Cruz	Infrogrames	AD	NO	25.000/d
0810	Marble Madness	Ariolasoft	AR	NO	25.000/d
0870	Mario bros.	Ocean	AR	NO	18.000
0857	Metro cross	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0806	Now Games 1 (6 prg.)	Virgin Games	RA	NO	18.000
0807	Now Games 2 (5 prg.)	Virgin Games	RA	NO	18.000
0808	Now Games 3 (5 prg.)	Virgin Games	RA	NO	18.000
0852	Now Games 4	Virgin Games	RA	NO	18.000
0815	Pacos Pete	Americana	AR	NO	7.500
0816	Pneumatic hammer	Firebird	AR	NO	5.000
0874	Risk	The Edge	AR	NO	18.000
0814	Romulus	Quicksilva	AR	NO	18.000
0858	Samurai trilogy	Gremlin	SP	NO	18.000
0859	Shockway rider	Faster than Lig	AR	NO	18.000
0781	Signs & banners	Melody Hall	GR	SI	18.000/d
0754	Six pack (6 prg.)	Elite	RA	NO	18.000
0866	Six pack (6 prg.)	Elite	RA	NO	25.000/d
0508	Starglider	Rainbird	AR	NO	25.000
0509	Starglider	Rainbird	AR	NO	39.000/d
0869	Summer Games	U.S. Gold	SP	NO	18.000
0724	Sydney affair	Infrogrames	AD	NO	18.000
0813	Tag team wrestling	U.S. Gold	SP	NO	18.000
0846	The detective	Quicksilva	AR	NO	14.900
0787	The disk drive manager	Timeworks	UT	NO	18.000/d
0829	The great escape	Ocean	AR	NO	25.000
0514	The Pawn	Rainbird	AD	NO	39.000/d
0875	They stole a million	Ariolasoft	AA	NO	18.000
0876	They stole a million	Ariolasoft	AA	NO	25.000/d
0827	Twin tornado	Dr Software	SI	NO	18.000
0828	Twin tornado	Dr Software	SI	NO	25.000/d
0835	U.F.O.	Firebird	AR	NO	5.000
0861	Writer's workshop	Berkeley	AG	NO	60.000/d

AMIGA					
0694	Balance of power	Mindscape	ST	NO	69.000/d
0872	Beureacracy	Infrogrames	AD	NO	69.000/d
0738	Championship golf	Activision	SP	NO	69.000/d
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	89.000/d
0743	Deja Vu	Mindscape	AD	NO	69.000/d
0802	GIf Football	Activision	SP	NO	69.000/d
0114	Hacker II	Activision	ST	NO	59.000/d
0081	Leaderboard	U.S. Gold	AR	NO	69.000/d
0076	Little computer people	Activision	SI	NO	69.000/d
0739	Moonmist	Infocom	AD	NO	59.000/d
0705	Portal	Activision	ST	NO	69.000/d
0362	Silent Service	Microprose	SI	NO	69.000/d
0742	Sinbad	Mindscape	CW	NO	89.000/d
0509	Starglider	Rainbird	AR	NO	49.000/d
0545	Temple of Apshai	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
0514	The Pawn	Rainbird	AD	NO	49.000/d
0366	Winter Games	U.S. Gold	SP	NO	49.000/d
0364	World Games	U.S. Gold	SP	NO	49.000/d

ATARI ST					
0692	Arkanoid	Ocean	AR	NO	29.000/d
0783	Art library 1	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0784	Art library 2	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0880	Barbarian	Psygnosis	AA	NO	49.000
0872	Beureacracy	Infrogrames	AD	NO	69.000/d
0782	Calendars & stationery	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0795	Data Manager ST	Timeworks	DB	NO	99.000/d
0802	GIf Football	Activision	SP	NO	69.000/d
0855	Goldrunner	Microdeal	AR	NO	49.000/d
0780	Greeting cards	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0076	Little computer people	Activision	SI	NO	89.000/d
0879	Mouse trap	Tynesoft	AR	NO	29.000
0698	S.D.I.	Mindscape	CW	NO	89.000/d
0781	Signs & banners	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0881	Star trek	Beyond	AA	NO	39.000/d
0797	SwiftCalc ST	Timeworks	FE	NO	99.000/d
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	39.000/d
0514	The Pawn	Rainbird	AD	NO	49.000/d
0805	TRIMbase	Talent	DB	NO	199.000/d
0796	Word Writer ST	Timeworks	WP	NO	99.000/d

MACINTOSH					
0743	Deja Vu	Mindscape	AD	NO	89.000/d

MSX					
0692	Arkanoid	Ocean	AR	NO	18.000
0153	Batman	Ocean	AR	NO	18.000
0822	Colony	Bulldog	AR	NO	5.000
0812	Deeper dungeons	U.S. Gold	UT	NO	10.000
0817	Head over heels	Ocean	AR	NO	18.000
0818	Invasion	Bulldog	AR	NO	5.000
0858	Samurai trilogy	Gremlin	SP	NO	18.000

MS-DOS					
0783	Art library 1	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0784	Art library 2	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0782	Calendars & stationery	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0333	Destroyer	U.S. Gold	SI	NO	49.000/d
0780	Greeting cards	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0340	Infiltrator	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
0573	Psi 5 trading company	U.S. Gold	ST	NO	49.000/d
0781	Signs & banners	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0792	The money manager	Timeworks	BU	NO	29.000/d
0786	ValueCalc	Timeworks	FE	SI	29.000/d
0785	ValueWord	Timeworks	WP	SI	29.000/d
0794	Wall Street	Timeworks	SI	NO	29.000/d
0793	Your electronic checkbook	Timeworks	BU	NO	29.000/d

SPECTRUM 48 K					
0811	Academy	C.R.L.	AR	NO	18.000
0819	Amarate	M.A.D.	AR	NO	7.500
0692	Arkanoid	Ocean	AR	NO	18.000
0153	Batman	Ocean	AR	NO	18.000
0812	Deeper dungeons	U.S. Gold	UT	NO	10.000
0779	Enduro racers	Activision	SI	NO	18.000
0825	Firestorm	Nexus	AA	NO	18.000
0817	Head over heels	Ocean	AR	NO	18.000
0823	Hive	Firebird	AR	NO	18.000
0558	Inheritance	Infrogrames	AD	NO	16.000
0853	Inspector Gadget	Melbourne House	AR	NO	18.000
0818	Invasion	Bulldog	AR	NO	5.000
0410	Konami's coin-op hits	Imagine	RA	NO	18.000
0684	Krackout	Gremlin	AR	NO	18.000
0559	L'affaire Vera Cruz	Infrogrames	AD	NO	18.000
0076	Little computer people	Activision	SI	NO	18.000
0867	Marble mad. costruct. kit	Melbourne House	GR	NO	18.000
0852	Now Games 4	Virgin Games	RA	NO	18.000
0092	Paper boy	Elite	AR	NO	18.000
0824	Rasterscan	Mastertronic	AR	NO	5.000
0754	Six pack (6 prg.)	Elite	RA	NO	18.000
0508	Starglider	Rainbird	AR	NO	25.000
0724	Sydney affair	Infrogrames	AD	NO	18.000
0514	The Pawn	Rainbird	AD	NO	25.000
0820	Tuba ruba	Firebird	AR	NO	5.000
0280	World Games	U.S. Gold	AR	NO	18.000

AMSTRAD CPC 464					
0811	Academy	C.R.L.	AR	NO	18.000
0153	Batman	Ocean	AR	NO	18.000
0817	Head over heels	Ocean	AR	NO	18.000
0558	Inheritance	Infrogrames	AD	NO	18.000
0410	Konami's coin-op hits	Imagine	RA	NO	18.000
0852	Now Games 4	Virgin Games	RA	NO	18.000
0754	Six pack (6 prg.)	Elite	RA	NO	18.000

COMMODORE 16					
0799	Disaster blaster	Americana	AR	NO	7.500
0410	Konami's coin-op hits	Imagine	AR	NO	18.000

ATARI 800/130					
0868	Spindizzy	Electric dreams	AR	NO	18.000
0759	War hawk	Firebird	AR	NO	5.000

ACCESSORI					
0753	Dischi 5" 1S/2D (10 pezzi)	Verbatim	AC	NO	24.000/h
0748	Disco 3" 1S/1D (singolo)	Bulk	AC	NO	3.000/d
0809	Graphic adv. creat. Hints	Incentive	MA	NO	7.500/l
0521	Interf. joystick Spectrum	Kempston	AC	NO	25.000/h
0175	Joy.Flashfire II Auto-fuoco		AC	NO	16.000/h
0182	Joystick M1-GUN	Mastertronic	AC	NO	29.000/h
0666	Joystick Rambo JK77	Savage	AC	NO	32.000/h
0181	Joystick Speedking	Konix	AC	NO	22.000/h

BUONO D'ORDINE

PROGRAMMI DA PRENOTARE

CODICE	TIPO DI COMPUTER	PREZZO

SPESE POSTALI 4.000

TOTALE L.

Nome Cognome Via Città Cap Prov

Ordine minimo L. 20.000

N.B. La quarta colonna indica il tipo di programma. La quinta colonna indica la presenza delle istruzioni in italiano.

Questi sono alcuni dei titoli inclusi nel nostro catalogo. Per ulteriori informazioni telefonare a LAGO: tel. (031) 300174 dalle 14,30 alle 18,00.

L. 25.000

* L'unico joystick **anato*mico*** con microswitch ad alta affidabilità.
* Leggero e affidabile, per un gioco veloce.
* Il joystick europeo più amato dagli americani.

È un'esclusiva **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/212255

ZZAP! PARADE

1. (10) WORLD GAMES
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 98%

2. (6) GREEN BERET
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 93%

3. (2) COBRA
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 93%

4. (5) CHAMPIONSHIP WRESTLING
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 80%

5. (1) GHOST'N'GOBLINS
ELITE
ZZAP! PAGELLA 94%

6. (6) THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 93%

7. (8) SANXION
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 93%

8. (14) FIST II
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 39%

9. (3) DRAGON'S LAIR II
SOFTWARE PROJECTS
ZZAP! PAGELLA 87%

10. (9) SUPER CYCLE
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 95%

11. (13) ELITE
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 95%

12. AVENGER
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 86%

13. FLASH GORDON
MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 91%

14. (12) CAULDRON II
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 94%

15. (17) 1942
ELITE
ZZAP! PAGELLA 81%

16. (19) GAUNTLET
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

17. THE INHERITANCE
INFOGRAMES
ZZAP! PAGELLA 91%

18. SCOOBY DOO
ELITE
ZZAP! PAGELLA 91%

19. (10) THE SENTINEL
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA MO

20. (23) TRAILBLAZER
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 93%

21. ARKANOID
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

22. (7) LEADERBOARD
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

23. FUTURE KNIGHT
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 69%

24. (16) LABYRINTH
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 79%

25. HOWARD THE DUCK
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 70%

26. (15) PAPERBOY
ELITE
ZZAP! PAGELLA 84%

27. (25) THE GREAT ESCAPE
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 89%

28. (22) SPACE HARRIER
ELITE
ZZAP! PAGELLA 45%

29. (24) WINTER GAMES
US GOLD/EPYX
ZZAP! PAGELLA 94%

30. MASTER OF THE UNIVERSE
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 60%

ZZAP! PARADE

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

....

....

I miei giochi preferiti:

1 ....

2 ....

3 ....

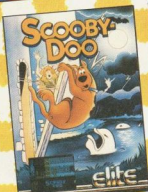
4 ....

5 ....

Spedite Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio, 27 – 20123 Milano

6 GRANDI GIOCHI DI SUCCESSO IN UN'UNICO "6-PAK"

HIT PAK

HIT PAK

SCOOBY DOO

FIGHTING WARRIOR

1942

ANTIRIAD

JET SET WILLY II

SPLIT PERSONALITIES

DUET

Più un gioco inedito in regalo, duet: frenetica azione per due giocatori.

6 PAK

Commodore 64
Commodore 16
Spectrum
Amstrad L. 18.000

Presso tutti i rivenditori

SOFT center

È un'esclusiva
MASTERTRONIC
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. (0332) 212255

THE TERMINAL MAN

STORY BY KELVIN GOSNELL© DRAWN BY OLIVER FREY©

Next month: Just Desserts...

ABBIAMO EVITATO IL SUOLO...
MA NON POSSIAMO EVITARE IL PALAZZO!
BENTORNATO. SENTIVAMO LA TUA MANCANZA
PER UN PELO... TROVA LA CATTEDRALE, ABBIAMO UN APPUNTAMENTO
MA PRIMA DOBBIAMO FARE UNA COSA...
SALI SULL'ALTARE
CARICATE LE CELLULE DI CARBURANTE IN QUELLA CAMERA 'SACRIFICALE': VEDRETE CHE ENTRANO PERFETTAMENTE NEGLI INCAVI DEL MURO
COSA..?
MA..?
NIENTE DOMANDE! FATELO! NON C'È TEMPO!
VILGARRE SARÀ QUI A MOMENTI E CI SONO MOLTE COSE DA FARE
SOTTO LE MANI DI CROSS IL PESANTE BASAMENTO RIVELÒ UNA CONSOLLE DI COMANDO E...
TUTTE LE CELLULE SONO CARICATE CROSS...
MALEDIZIONE L'ACCENSIONE PRIMARIA È LONTANA. POSSO..?
MA IN QUEL MOMENTO
QUESTO NON MI SEMBRA UN AFFARE CROSS! HAI PROMESSO DI PORTARMI UNA ASTRONAVE! LA CHIAMI ASTRONAVE QUEL CARRO VOLANTE?

Il Coin-Op a casa tua. I C

Tutta l'azione dei fratelli più

JUMP INTO THE WOR

- 'La più avvincente gara di enduro'
- 'I migliori sprite'
- 'Massima giocabilità'
- 'La migliore conversione da coin-op' Popular Computing Weekly
- '... brillante' Arcade Action, Computer and Video Games
- 'Il tuo Megagioco per Sinclair'

È un'esclusiva **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Ma

Tutti i

in-Op fedeli agli originali.

andi senza lasciarti al verde.

GA®

QUARTET

La Colonia Spaziale "06" è stata attaccata dai pirati dello spazio. Per mettere fine a queste invasioni è stata chiamata una squadra molto speciale, si fanno chiamare "Quartet".

'... estremamente avvincente, tutto da giocare'. Arcade Action
Computer and Video Games

ARCADE SCREENS

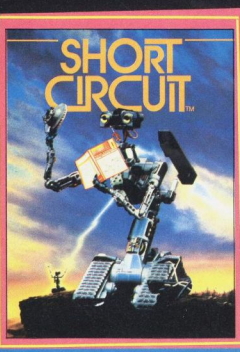
OF ENDURO RACING

TM

SPECTRUM SCREENS

i, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/212255
tti riservati

OF GAMES

Caldo caldo dalla Nintendo ecco «MARIO BROS» per il tuo home computer. Mario e Luigi sono veramente pestiferi. Falli sloggiare dai tubi, ma attento a come cammini, questi pavimenti sono molto scivolosi. Gioca in gruppo, oppure uno contro l'altro, ma comunque il divertimento è assicurato!

Numero 5 è vivo! Una possibilità su un milione eppure il robot ha una sua coscienza. Ora, gli scienziati che lo hanno messo assieme vogliono farlo a pezzi per vedere dove hanno sbagliato. Il Presidente della Nova Robotics vuole catturarlo prima che le armi che si porta addosso possano uccidere milioni di civili. Tu sei Numero 5... Tu sei vivo e vuoi rimanere tale!

HE WINNERS!

Cassetta **Lit. 18.000** - Disco **Lit. 25.000**

21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255